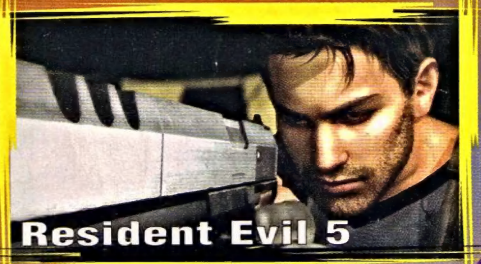
+ PROMOÇÃO + PLAYSTATION 2 !!!

SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

Circuito Aberto:
"Veja o que rolou na PlayStation Meeting 2005 e Xbox Summit 2005"



Detonados politicamente incorretos!

Piadas boca-suja!
Conker: Live & Reloaded

A vingança dos aliens!
Destroy All Humans!

Explore a mente de um assassino!
Killer 7

EDITORA OPTION
Nº 124
R$ 6,90
POOL editora

ISSN 0104-611X

Direto das telonas!

- Quarteto Fantástico
- A Fantástica Fábrica de Chocolate
- Herbie: Meu Fusca Turbinado

E Mais...

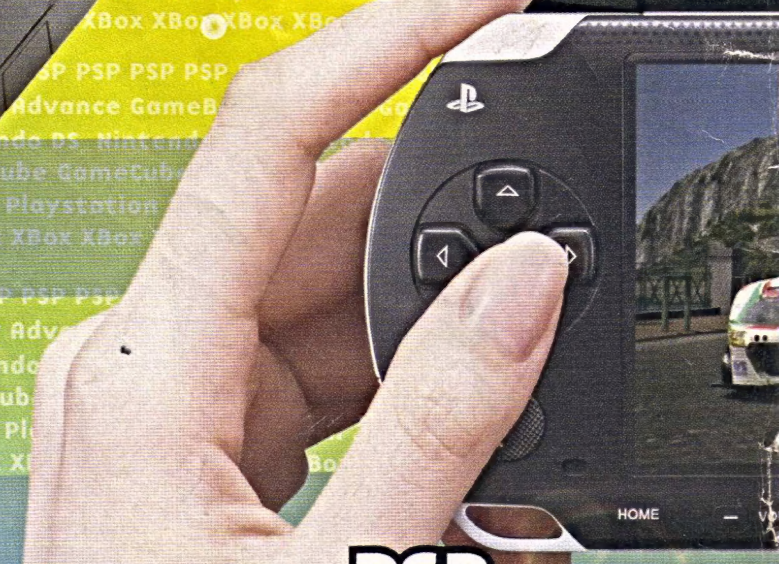
- Arc the Lad: End of Darkness
- Juiced
- Riviera: The Promised Land

Diversão ao seu alcance

GameCube
toda a turma da Nintendo em sua casa

Xbox
consulte nossas promoções

Playstation 2
adquira este campeão de vendas



PSP
ponha a mão no seu

* Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou carnê através da financiadora Losango

Losango
Muito mais que crédito.

aceitamos os cartões: REDE SHOP, MasterCard, VISA Electron, VISA, Diners Club International, Maestro

todas mercadorias podem ser parceladas em até 3x sem juros no cartão

é na

SS GAMES

os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso

Nintendo DS
compre já o seu

GameBoy Advance SP
Grande variedade de cores

Faça seu financiamento sem sair de casa!

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes*

www.ssgames.com.br

Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento
tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802
3328 6803 / 3228 7679 / 3313 8449

Entregamos para todo o Brasil via Sedex

NaçãoDesign.com.br

Sumário

PC

King Kong 19
The Movies 20
Fable 21
Prince of Persia: Kindred Blades 22
Fantastic 4 24
Juiced 26
Charlie and the Chocolate Factory 27

NINTENDO DS

King Kong 19
Lunar: Dragon Song 21

XBOX

King Kong 19
Burnout: Revenge 19
Painkiller 20
Prince of Persia: Kindred Blades 22
Far Cry: Instincts 22
50 Cent: Bulletproof 22
Fantastic 4 24
Juiced 26
Charlie and the Chocolate Factory 27

PLAYSTATION 2

Winning Eleven 9 18
King Kong 19
Burnout: Revenge 19
Prince of Persia: Kindred Blades 22
Far Cry: Instincts 22
50 Cent: Bulletproof 22
Fantastic 4 24
Juiced 26
Charlie and the Chocolate Factory 27
Arc the Lad: End of Darkness 28

GAME BOY ADVANCE

King Kong 19
Fire Emblem: The Sacred Stones 29
Riviera: Promised Land 30
Fantastic 4 31
Herbie: Fully Loaded 31

PSP

King Kong 19
Dead to Rights: Reckoning 20
Midnight Club 3: Dub Edition 21

GAME CUBE

King Kong 19
Prince of Persia: Kindred Blades 22
Fantastic 4 24
Charlie and the Chocolate Factory 27

DETONADOS

Killer 7 34
Destroy All Humans! 46
Conker: Live & Reloaded 56

FLASHBACK

Conker 70

DICAS

PlayStation 2
Fantastic Four 32
Destroy All Humans! 32

GameCube
Fantastic Four 32

XBox
Fantastic Four 32
Destroy All Humans! 32

PC
Fantastic Four 32

CARTA DO CHEFE

É, que tristeza! Tem um time aí que ganhou o tricampeonato da Taça Libertadores da América e está se achando o máximo. Mas pior foi ver bandidos promovendo atitudes criminosas na avenida Paulista, quebrando estabelecimentos públicos e privados. Alguns contam vantagens em fóruns da internet, mas quando são flagrados por algum órgão de imprensa negam que escreveram tais coisas. É cada um... Na minha opinião, essas "comemorações", e diversas manifestações, deveriam ser proibidas na Paulista. O espaço público não foi feito para atender um determinado grupo, ainda mais quando se promove ações fora-da-lei. Mas chega de falar de coisas desagradáveis. Bom, a SGP desse mês está bombando, mesmo! A verdadeira Detonação começa com Conker: Live & Reloaded, remake do jogo para Nintendo 64, porém com gráficos incríveis e um modo multiplayer para esquilo nenhum botar defeito. E as piadas de banheiro e situações deselegantes continuam com toda força na versão para Xbox. Quem também vem todo o humor é Destroy All Humans!, para Xbox e PlayStation 2. Olha só, depois de muito temp maltratando essas pobres criaturas extraterrestres eles resolveram se vingar e o objeto do game é exatamente esse: destruir todos os humanos! Socorro! Mas as piadas do jogo são divertidíssimas. Mas quem não tem nada de engraçado é o pessoal mal-encarado do Killer 7. Mas a diversão é garantida com uma ótima história, tão bizarra quanto empolgante. Os quebra-cabeças são mesmo de rachar a cuca, mas o Detonado trará todas as resoluções. Nesta sensacional edição não poderiam faltar jogos como Fantastic 4, baseado num longa-metragem do Quarteto Fantástico. Vindo diretamente da telona para a telinha do GBA está um simpático fusquinha, do filme Herbie: Meu Fusca Turbinado. O RPG dá as caras com Arc the Lad: End of Darkness para PlayStation 2 e Riviera: The Promised Land, para Game Boy Advance. E ainda tem a velocidade de Juiced, um bom jogo de corrida. É isso aí, até a próxima!

Chefe

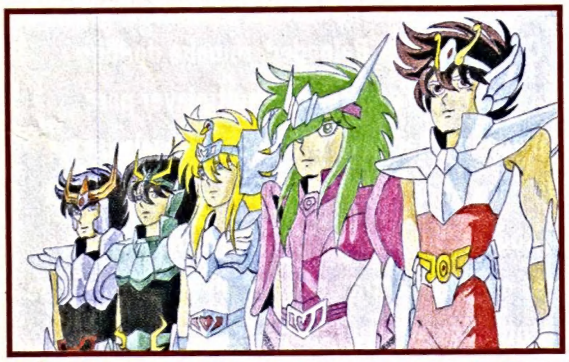
Arte no Envelope

Continuem mandando seu desenho para **SuperGamePower**!
E concorra a 6 meses de assinatura grátis!

PREMIADO

Estes X-Men estão fabulosos! Tanto que levaram o prêmio deste mês. Luís Enéias Mattos Avelhaneda de Porto Xavier, RS.

Eita mulherão! Este mês a redação vai pegar fogo! Eder dos Santos Neri. Santo André, SP.



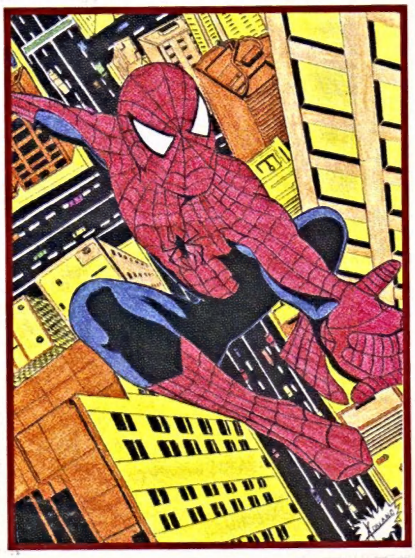
O Álvaro Luiz de Assis Moreira, de Campina Grande, PB, mandou muitíssimo bem nos cavalheiros do Zodíaco.

Aqui na Redação todo mundo adorou ver o chefe de Fiona...Menos ele. Rubem Neri Coutinho Coêlho de Santa Maria - Norte, DF.

A gatona de Ghost in the Shel deixou o Chefe meio de queixo caido, por que será não? Alexandre Martins. Catanduva, São Paulo

O casal romântico de Marcelo Gonçalvez Barreto, do Rio de Janeiro, RJ, ficou 10!

O Homem-Aranha está sempre sendo lenbrado, ainda bem! Adriano Gonçalvez da Silva, de Campinas, SP.



Mande sua Arte no Envelope para a redação da SuperGamePower
Rua Isabel de Góis nº 8, bl3, cj 93 - Cep 04173-150
Jd. Botucatu - São Paulo - SP

RANKING DOS MELHORES

Segundo os críticos da SuperGamePower

1 CONKER: LIVE & RELOADED

O esquilo boca-suja agora vai aprontar no Xbox, com gráficos incríveis e o mesmo arsenal de irreverência que o tornou popular.

2 KILLER 7

Desde o primeiro momento em que foi revelado, pôde ser percebido que Killer 7 não era um jogo muito comum. Os gráficos são excêntricos, mas ele é apenas a aperte visível de um jogo muito diferente dos outros.

3 DESTROY ALL HUMANS!

Os alienígenas vieram dar o troco! No comando de uma raça que quer escravizar os humanos, o game traz muitas piadas.

4 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

A briga de gangues está a todo vapor em San Andreas. Orange Grove, os Ballas, os Vagos, e os Varrios Los Aztecas estão em pé de guerra. Cenários enormes, muita liberdade e nenhuma censura são as armas da Rockstar.

5 MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Medal of Honor: European Assault volta um pouco às origens da série, trazendo o Velho Continente com palco e um agente da OSS, agência de inteligência que se tornaria a CIA.

6 FORZA MOTORSPORT

Forza Motorsport consegue competir pneu e pneu com o clássico Gran Turismo, com a vantagem de ter mo modo online, sistema de danos, inteligência artificial apurada e uma ajuda para novatos.

7 FANTASTIC 4

Na pela do Quarteto Fantástico acabe com a raça de diversos oponentes usando poderes cósmicos altamente destrutivos.

8 HAUTING GROUND

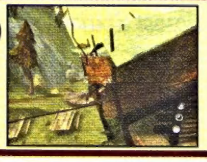
Depois de um acidente de carro, Fiona Belli acorda presa em um castelo. Sem saber o que aconteceu com ela e com seus pais, ela precisa explorar o local não apenas em busca de uma saída, mas para descobrir mais de seu passado e futuro.

9 RIVIERA: THE PROMISED LANDS

RPG bem feito e com um enredo fantástico. As batalhas são empolgantes e o sistema de desenvolvimento dos personagens é inteligente.

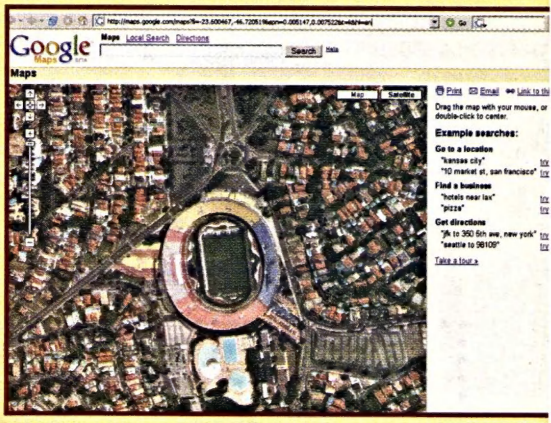
10 PSYCHONAUTS

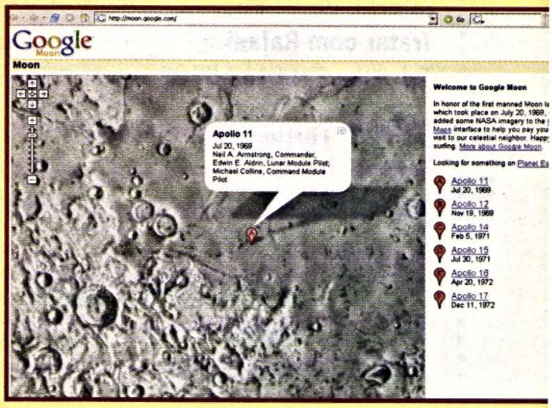
O jogo lembra aqueles jogos de ação com plataformas como Mario 64, mas possui uma boa dose de criatividade. Os personagens são bem característicos, bizarros em outras palavras, mas tem muito carisma.



SGP NA REDE

O mundo em seu micro, via internet





O Google.com é a mais famosa ferramenta de busca da internet e, recentemente inaugurou alguns serviços interessantes. O primeiro é o Google Maps, que possui fotos de satélites de todo o planeta Terra, com nível de detalhe máximo nas principais cidades do mundo, inclusive São Paulo. Quase todas as edificações podem ser vistas no site. Já o Google Earth é um programa para rodar no micro. Tem funcionalidades similares ao Google Maps, mas o software converte algumas das principais cidades em modelos 3D, e podem ser vistos de todos os ângulos. O Google Moon funciona nos mesmos moldes do Maps, só que na superfície lunar. Seis pontos marcam o local de aterrissagens dos foguetes Apolo 11 ao 17 - o 13 retornou por problemas graves, virou até filme. O site foi aberto em 20 de julho, para comemorar a ida do homem à lua, em 1969.

Links

http://maps.google.com
http://moon.google.com
http://earth.google.com

SGP Responde

CLASSIFICADOS

Vendo um GameCube com 1 controle, Memory Card e 2 jogos (Fifa 2002 e O Senhor dos Anéis o retorno do Rei) por R$ 600,00.
Tratar com Rafael
Tel.: (0xx11) 6147-5383

Compro The Legend of Zelda: Majoras Mask
Tratar com Rafael
Tel.: (0xx11) 5611-1633

Compro Gameshark do Nintendo 64.
Tartar com Rafael
Tel. (0xx11) 5611-1633

Compro Fitas para Gameboy Color e para o GameBoy Advance até R$ 20,00 cada fita. E também compro GBA ou GBC.
Tratar com Tedoy Presley
Tel. (0xx64) 918-6445

Vendo 1 Dreamcast com 23 CDs alternativos e 2 Originais, com 2 controles e VMU na caixa com 1 ano de uso, por R$ 300,00. Vendo também 1 Nintendo 64 com 1 controle, um cartucho de memória, um cartucho de expansão de memória - Perfect Dark imperdível por apenas R$ 150,00.
Tratar com Alexandre
Tel. (0xx21) 3875-6719
Celular (0xx21) 9415-0261

SuperGamePower
Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

E aí sangue bom? Tudo em cima? Será que dava pra arrumar umas diquinhas de um jogo super antigo mas muito da hora, **Parapa the Rapper 2** para **Playstation 2**?

Marcelo Santos
João Pessoa - PB

LM: *Claro que dá*
Modo Ninja Star
Na seleção de estágio, segure R1+R2 ao fazer sua escolha. Assim, os símbolos de representação dos botões serão substituídos por estrelas ninja.

Ir direto para a música
Ao selecionar um estágio, segure L1+L2 para ir direto para a música sem assistir a introdução.

Chapéus coloridos
Termine o jogo para ganhar um chapéu azul para Parappa. Termine o jogo com o chapéu azul para ganhar um rosa. Finalmente, termine o jogo com o chapéu rosa para ganhar um amarelo.

Fase Bônus
Terminando qualquer estágio com uma boa pontuação (perto dos 1000 pontos), você irá a uma fase bônus com Chop Chop Onion antes de voltar a seleção de estágio.

Olá galera, será que tem uns truques de **Arc The Lad Collection** para **PlayStation**?

Francisco Filho
Manaus - AM

MK: *tem sim...*
Cure-All infinitos
Depois de visitar a floresta Koyoke, continue voltando várias vezes e falando com Forest Spirit. A cada vez que fizer isso, você ganha um Cure-All.

Magia Laser
Depois de utilizar a magia de pedra (Rock) nos inimigos, a magia Laser ficará disponível para atacar todos os inimigos sob o efeito da magia pedra.

Ataque de mais de 1100 HP
Usando Chongara, chame os monstros Raigin e Fuugin. Em seguida, posicione-os um acima e outro abaixo do inimigo. Dessa maneira, uma magia especial estará disponível, que causa mais de 1100 HP de dano.

Duplicação de itens
Esse truque exige o uso de dois memory cards. Em primeiro lugar, salve seu jogo normal nos dois memory cards. Em seguida entre na Monsters Arena no modo dois jogadores. Os dois estarão com os mesmos itens, mas em memory cards diferentes. No trading post, transfira um item do player dois para o player 1. Salve o jogo do player 1 nos dois memory cards. Assim você estará com os itens duplicados nos dois memory cards. Esse processo pode ser repetido quantas vezes você quiser, inclusive para a transferência de monstros ou dinheiro.

Preciso de uns macetes para Spider-Man: The Movie para GameCube. Pode ser?

Marco Antônio
Campinas - SP

LM: *Pode sim.*
Jogue com o Duende Verde
Comece o jogo no modo Hard ou Super Hero. Na primeira fase, pause o jogo e saia usando o menu. Digite "ARACHNID" no menu cheats, que vai abrir todas as fases, use o "Level Warp" e escolha o Conclusion Level. Vença a fase com a dificuldade que escolheu no começo. Volte ao menu principal e digite Secret Store. Ligue o Green Goblin. Começe um novo jogo e, então, você estará usando o Duende Verde.

Skip Level Cheat
Digite ROMITAS no cheat menu. Pause o jogo e escolha a opção Next Level.

AKIRA E AGORA

Em julho foi comemorado o 26º aniversário da ida do homem à Lua, mas quem ficou com a cabeça por lá foram os redatores da SGP! Mas vamos corrigir as asneiras que saíram no mês passado. Na página 20, na matéria sobre Devil Kings saiu no texto uma referência a um tal "Dynaty Warriors". Só conheço o Dynasty Warriors. Deve ser. Na pagina 25 e 30 aconteceram o mesmo erro: a fabricante do jogo é Vicarious Vision. Depois, na página 26, aparecer a frase "É, não tem jeito. Você Sá não vai...". É claro que é "Você só não vai...". E no texto ainda saiu um "San Andréas". Nada a ver: é San Andreas mesmo. Nas páginas de dicas, na dica que fala de Medal of Honor: European Assault, saiu coisas como White e Black. Esqueceram de escrever em português: botão branco, preto. Nesta edição a dica sai sem erros e com a versão para GameCube. No Detonado de Medal, mais cacas. A ficha saiu como Medal ff Honor: European Assault. E, por fim, na seção Flashback, Pac-Man comemorou 25 anos, mas tem gente que não sabe escrever seu nome. Saiu um "Pac-Mam" logo no título. Assim não dá! Quero aumento!

Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93
Jd. Botucatu - São Paulo - SP
CEP 04173-150

PROMOÇÃO

O QUE VOCÊ FARIA SE FOSSE O CHEFE?

A foto é apenas ilustrativa

Nosso país está enfrentando uma grande barra!!! O que você acha que o chefe poderia fazer para ajudar? A melhor resposta leva um PlayStation 2. Mande sua frase em 3 linhas... respostas saudáveis, não se esqueçam que isto é apenas uma brincadeira entre gamemaníacos.

O QUE VOCÊ FARIA SE FOSSE O CHEFE SUPER GAMEPOWER

Envie este cupom até 10 de setembro de 2005.

Nome:_____ Idade:_____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep:_____ Tel. _____

e-mail: _____

O que você faria se fosse o Chefe?

_____

_____

_____

Vencedor da Promoção Edição 121

Invenção do século?

Frase: Seria um videogame interativo em que a pessoa coloca um óculos e participa das cenas do jogo, ele realmente estaria na pele do personagem principal.

Fernanda Fernandes - São Paulo - SP

REGULAMENTO

1. Essa promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 25/07/2005 e 10/09/2005.
2. Os participantes da promoção deverão escrever (em no máximo 3 linhas) uma frase contendo: O que você faria se fosse o Chefe. E enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja uma por envelope, contendo as informações do Cupom. As cartas deverão ser nominais à O que você faria se fosse o Chefe – Rua Isabel de Góis, 8 Bl 3 Cj 93 – Jardim Botucatu – São Paulo - SP - Cep 04173-150.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção. Pode-se tirar cópias do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
5. As descrições serão julgadas pela redação da SuperGamePower. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Option, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Somente serão aceitas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 10/09/05, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
9. O resultado será publicado na edição 127 da revista SuperGamePower. Os prêmios serão entregues até o dia 25/11/05.
10. Não poderão participar dessa promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

Virtual Boy

um console a frente de seu tempo

Nascia há 10 anos um dos videogames mais inovadores de todos os tempos. Apesar de idéias promissoras, o console teve vida curta por ser excêntrico demais

Em 21 de julho de 1995, a Nintendo lançou um dos videogames mais inovadores da história, o Virtual Boy, um console em forma de visor, com gráficos em tons de vermelho e uma sensação mais real de tridimensionalidade, como aqueles gráficos vistos com óculos 3D. O console foi criado por Gunpei Yokoi, engenheiro que também lançou ao mundo o Game Boy, o portátil de maior sucesso da Nintendo. Mas suas limitações, como as poucas cores, baixa praticidade e os poucos jogos encurtaram a carreira desse aparelho que talvez tenha sido lançado cedo demais.

A moda da realidade virtual

Grandes transformações ocorreram nos anos 90, os gráficos 2D foram gradativamente sendo substituídos por uma nova tecnologia de vetores, que davam uma sensação espacial muito maior. E, juntamente com a Internet, que começava a ser oferecido ao público em geral. O conceito de realidade virtual, um mundo simulado por computadores, também ganhava o imaginário popular, através de filmes como "O Passageiro do Futuro". Nesse contexto, o engenheiro Gunpei Yokoi, criador de sucessos como Game&Watch e o Game Boy, talvez tenha imaginado em levar esse conceito para um videogame. Para isso, criou um console em forma de visor, com duas telas, uma para cada olho, que criavam uma ilusão de volume. Como telas coloridas eram caras, Gunpei optou por usar dispositivos emissores de luz vermelha e um sistema de espelhos, de boa nitidez e baixo consumo. O controle possui dois direcionais, para mover os objetos em três dimensões, e mais seis botões.

O terceiro pilar

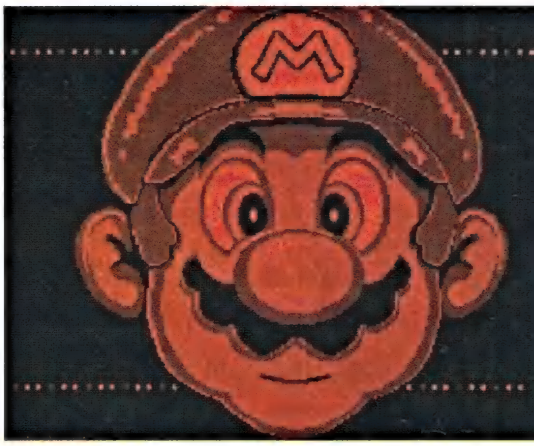
Assim, o projeto chamado de VR32 ou Virtual Utopia Experience foi apresentado ao público pela primeira vez no evento Nintendo Space World, em 15 de novembro de 1994. O lançamento se deu no ano seguinte, em 21 de julho de 1995 no Japão, e em 14 de agosto nos EUA. Os jogos Mario's Tennis, Galactic plnball, Red Alarm e Teleroboxer estavam entre os títulos iniciais. No oriente, o preço foi de 15 mil ienes, cerca de 135 dólares, e de 179,95 dólares nos EUA, considerado um custo alto para um "portátil". Apesar de alguns grandes jogos, como Wario Land, Mario Clash e Mario's Tennis, algumas de duas limitações fizeram com que o console não prosperasse. Ao mesmo tempo em que a Nintendo se preocupava com a qualidade dos jogos, impedindo várias produtoras de lançar jogos para o Virtual Boy, a própria Big N não conseguia suprir a demanda. Um de seus melhores designers de jogos, Shigeru Miyamoto, pai de Mario e Zelda, usava todo seu tempo no projeto Ultra 64, que viria a se tornar o Nintendo 64. Aliado à concorrência de consoles como o Saturn e o PlayStation, o videogame vermelho perdia cada vez mais apelo.

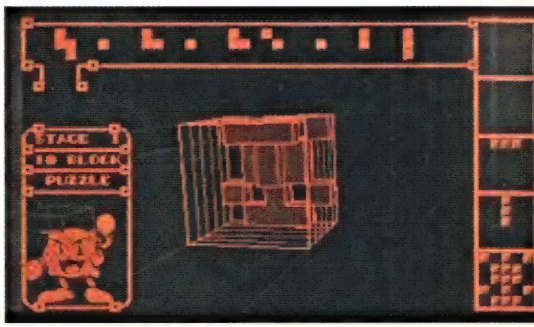
O Virtual encontra a realidade

Apesar de suas qualidades, de produzir gráficos tridimensionais, que "saltam" aos olhos, os quatro tons de vermelhos das telas pareciam muito simplórias para consoles que mostravam até 16 milhões de cores. Além disso, apesar de a Nintendo dizer que o console era portátil, seu tamanho e peso o desmentiam, e muitos consideravam desconfortável jogar no aparelho. Além disso, como era em forma de visor, os olhos cansavam mais rápido e havia a suspeita que o console era ruim para a vista, por olhar objetos perto demais. A imprensa também foi pouco receptiva ao aparelho. Aliado ao alto preço, que depois foi reduzido para 159,95 e 99,95 dólares mais tarde, as vendas finais do console ficaram em 140 mil unidades no Japão e 630 mil nos EUA em março de 1996. Para uma meta de 1,5 milhões de unidades, o projeto foi tido como um fracasso. Assim, muitos jogos, como Mario Land e GoldenEye 007 foram cancelados, assim como um cabo link para o console. Gunpei Yokoi, que, apesar de trazer enormes lucros para a empresa com o Game Boy, pediu demissão e fundou a Koto Company, onde desenvolveu o portátil Wonder Swan, que também não deu certo. Em 1997, Yokoi morreu num trágico acidente de carro. O Virtual Boy, apesar de ter terminado como um fracasso para a Nintendo, mostra o espírito de inovação da companhia, que geraram produtos memoráveis como o NES, o Game Boy e, talvez, continue com o Nintendo DS. Alguns de seu legado continuam até hoje, como os dois direcionais, visto nos consoles da atual geração: PlayStation 2, Xbox e, claro, o GameCube.

Todos os jogos do Virtual Boy

3D Tetris	Space Invaders: Virtual Collection
Galactic Pinball	Space Squash
Golf	Teleroboxer
Insmouse No Yakata	V-Tetris
Jack Bros.	Vertical Force
Mario Clash	Virtual Bowling
Mario's Tennis	Virtual Boy Wario Land
Nester's Funky Bowling	Virtual Fishing
Panic Bomber	Virtual Lab
Red Alarm	Virtual League Baseball
SD Gundam: Dimension War	Waterworld





PlayStation Meeting:

a Sony fala de seus planos para o futuro

A Sony realizou seu evento anual PlayStation 2005 para falar de seu planejamento estratégico. Na ocasião, a corporação falou sobre todos os seus consoles, mas as maiores atenções estavam voltadas para o PlayStation 3. O grande destaque ficou por conta de Resident Evil 5, que também sairá para Xbox 360.

O que vem para o PlayStation 2

A Sony apresentou uma lista de 21 novos jogos que serão lançados para o atual console, como o título de horror Siren 2. O Level-5, criadora de Dark Cloud, revelou seu Rogue Galaxy, um RPG original da companhia.

Diversão de bolso

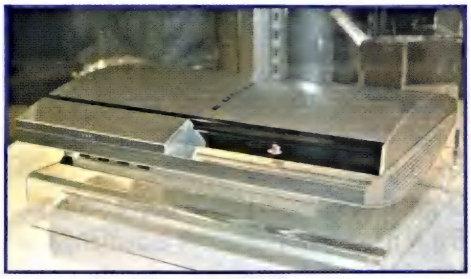
O portátil PSP recebeu uma atenção especial, com 17 novos títulos confirmados para o sistema. Um dos destaques é a versão do clássico de futebol Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution, que sairá em meados de setembro no Japão. Também terá uma versão própria de Brain Training, sucesso no Nintendo DS. Além disso, a Namco aparece com Portable Resort e Taiko no Tatsujin, um jogo musical. Além disso, a Tecmo lançara Tokobot e a Konami, Metal Gear Acid 2.

De olho na nova geração

O evento revelou mais cinco títulos inéditos para o PlayStation 3. O game de maior calibre é Resident Evil 5, clássico da Capcom, que herdará sistemas da quarta versão, lançada para GameCube, mas com um nível de detalhe gráfico sem precedentes. A From Software oficializou sua entrada para o time do PS3 e exibiu Project Force, de ação com robôs. A Factor 5, de Rogue Squadron III, trouxe o combate de dragões Lair. A coreana Webzen veio com Endless Saga, que será protagonizada por uma guerreira loira. E a empresa de Yoshiki Okamoto, Game Republic, lançará a continuação de Genji para o console de nova geração.

Prepare o bolso

O presidente da Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi, afirmou no encerramento do evento que o PlayStation 3 será caro, mas não declarou o preço final do aparelho. E deu a entender que na Tokyo Game Show 2005, realizado entre 16 e 18 de setembro, mostrará demonstrações jogáveis de títulos para PlayStation 3. Também confirmou um evento em fevereiro de 2006, chamado de PlayStation Conference, que antecipará o lançamento do console, programado para sair até junho de 2006.



Resident Evil 5

Capcom

Ação

PS3

O novo Resident Evil herdará a filosofia de Resident Evil 4, mais orientado à ação. O personagem principal parece usar o uniforme da Stars e lembra o personagem Chris. Agora, parte da ação se passará no deserto africano da Somália, com zumbis bem velozes esta vez. Os gráficos estão mais detalhados que nunca, mostrando partículas suspensas no ar e cada fio de barba e cabelo são feitos com polígonos individuais.

Winning Eleven 9: Ubiquitous Edition

Konami

Esporte

PSP

O nome pode parecer estranho, mas é uma palavra em inglês que significa onipresente. Quer dizer, agora, o peladeiro virtual poderá jogar Winning Eleven em qualquer lugar. O sistema básico será similar a Winning Eleven 9 para PlayStation 2. Serão 136 clubes e 57 times nacionais e poderá se conectar com a versão de PlayStation 2, importando times da Master League. O game terá modo multiplayer via conexão sem fio.

Project Force

From Software

Ação

PS3

A From Software é famosa pela série Armored Core, que tem o combate de robôs com tema. Project Force parece seguir a mesma linha, porém, o detalhamento dos gráficos está muito maior. Efeitos visuais estão mais realistas e a modelagem dos robôs inclui muitas articulações.

PSP ganhará nova cor e atualização de sistema

A Sony divulgou que lançará em 15 de setembro um novo modelo de cor para o portátil PSP. A nova cor Ceramic White, branca como o PSX, será vendida somente na edição Value Pack, mais cara, que vem com fones de ouvido, cartão de memória, estojo e correia. Os dois últimos acessórios terão a mesma cor do aparelho. O preço será 26.040 ienes, cerca de 235 dólares. Não está previsto o lançamento nos EUA.

Internet no PSP

Ao mesmo tempo, a empresa anunciou que já está disponível em seu site um novo firmware, software básico do sistema. A nova versão 2.00 virá com um navegador de internet e vários dispositivos de segurança.

Sony divulga vendas de seus consoles e jogos

A companhia aproveitou para divulgar números atualizados da venda de seus consoles e jogos. O PlayStation 2 já vendeu 91,62 milhões de unidades, enquanto o PSP teve saída de 5,07 milhões até hoje, em termos mundiais. Os filmes e vídeos musicais do PSP chegaram a 4,3 milhões de cópias nos EUA e 400 mil no Japão. Veja os números completos por região, em milhões de unidades.

PlayStation 2	EUA	Japão/Ásia	Europa	Total
Console	37	33,21	21,41	91,62
Jogos	395	292	176	863
PSP				
Console	2,74	2,33	-	5,07
Jogos	7,3	3,9	-	11,2

*O portátil PSP ainda não foi lançado na Europa.

PlayStation 3 terá ferramentas de desenvolvimentos como Unreal Engine 3, Ageia e Havok

A Sony fez um acordo com as empresas que desenvolvem as ferramentas Unreal Engine 3, Havok e Ageia. São programas que auxiliarão no desenvolvimento de jogos para PlayStation 3. As produtoras reclamam que o PlayStation 2 é uma máquina difícil de desenvolver. A Unreal Engine 3, da Epic Games, é uma das mais famosas ferramentas do mundo, sendo usada para modelar e animar personagens, criar cenários e fazer efeitos especiais. Os outros dois programas servem para fazer simulação de física, que determina como um objeto deve se deformar e reagir conforme seu peso, consistência e gravidade, por exemplo. No total , a biblioteca de aplicativos de desenvolvimento pode chegar a 20 mil na versão final do kit de desenvolvimento. ALém disso, a Sony comprou a empresa inglesa SN Systems, que também desenvolve ferramentas de programação.

Veja os vencedores da PlayStation Awards 2005

A Sony divulgou os vencedores do prêmio PlayStation Awards 2005, que premia os jogos mais vendidos para as plataformas da companhia. O jogo mais vendido foi Dragon Quest VIII, da Square Enix, com mais de três milhões de cópias. Com isso levou o prêmio PLatina Triplo. No total, quatro jogos levaram o prêmio Platina e sete, o Ouro. O primeiro é conferido aos títulos com vendas superiores a um milhão de unidades, e o segundo, com mais de 500 mil cópias. Este ano foi dado um prêmio especial para os jogos de SPS que venderam mais de 300 mil discos. Veja todos os premiados:

Jogo	Editora
Platina Triplo	
Dragon Quest VIII	Square Enix
Platina	
Dynasty Warriors 5	Koei
Winning Eleven 8	Konami
Pachi Slot! Hokuto no Ken	Sammy
Gran Turismo 4	SCEJ
Ouro	
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami
Winning Eleven 8: Liveware Evolution	Konami
Pachi Slot Simulator	Taito Giken
Tales of Rebirth	Namco
Dragon Ball Z: Budokai 3	Bandai
Gundam: One Year War	Bandai
Super Robot War MX	Banpresto
Prêmio especial de PSP	
Dynasty Warriors	Koei
Hot Shots Golf! Open Tee	SCEJ
Ridge Racers	Namco

XBox Submmit 2005:

o contra-ataque da Microsoft no Japão

A Microsoft realizou o evento Xbox Summit no Japão, uma conferência para a imprensa e profissionais do setor de videogames, em que a companhia falou sobre os planos do Xbox 360 no mercado japonês. A gigante do software afirmou que serão realizados diversos eventos durante e depois do lançamento do Xbox 360, o novo videogame da companhia, que será lançado ainda em 2005 no Japão, Europa e EUA. Na Tokyo Game Show deste ano, o console será exibido de "alguma forma", segundo o fabricante. A estratégia é a mesma que foi usada no atual Xbox, que foi mostrada na Tokyo Game Show de 2002 e realizado um evento de lançamento em Shibuya, tradicional ponto de encontro dos jovens japoneses. Em ambas as ocasiões, Bill Gates, chefe do conselho da companhia, fez apresentações. Peter Moore, vice-presidente de vendas marketing da divisão Lar e Entretenimento da Microsoft, disse que aprendeu com os erros no Japão. Para o lançamento do Xbox 360, a companhia está preparando uma grande seleção de jogos voltados para o mercado japonês, além de possuir um kit de desenvolvimento integrado, a chamada XNA.

A era da diversão em alta definição

Yohihiro Maruyama, gerente de negócios do Xbox no Japão, disse que o novo Xbox possui um grupo de ferramentas que define como HD Entertainment, ou seja, diversão de alta definição. Ele será baseado em três pilares: alta definição de imagens, online e customização. Maruyama diz que o Xbox evoluiu de um console isolado para uma máquina que integra rede, máquina, jogos, tocadores de áudio e vídeo e serviços como mixador de música e chat de vídeo. A customização é a habilidade de o console poder ser modificado. Os menus podem ser moldados e a frente do videogame pode ser trocada.

A nova "dashboard"

A Microsoft apresentou uma versão atualizada da "dashboard" do Xbox 360, isto é, a tela de interface que surge quando o console é ligado sem o jogo. Essa tela também surge quando é pressionado o botão central do controle, que também serve para ligar o console. A tela é dividida em camadas, chamadas de Blades, referindo-se a curvatura das katanas, espadas japonesas, chamadas de katana blades, em inglês. No novo sistema, diversos jogadores podem cadaatrar seus perfis, os chamados gamer card, na máquina, controlados por senhas. São quatro as camadas da nova interface. A primeira é a Game Blade, onde são guardadas as informações e realizações dos jogos já utilizados no console, além de acessar a Xbox Live Arcade, em que se pode acessar jogos casuais. Cenários adicionais de jogos podem ser baixados aqui. Na Xbox Live Blade estão integrados todas funções online do console. Nele, é possível ver os gamer cards de outros jogadores e usar as informações para procurar um adversário para s jogos em rede. Haverá também diversos serviços de mensagem, seja em texto, voz ou em vídeo. Outro ponto fundamental dessa camada é o Xbox Market place, em que se podem comprar e vender itens dos jogos, além de baixar conteúdo extra. Haverá dois tipos de serviço na Xbox Live: o Silver, gratuito, e o Gold, pago. Na camada Media Blade é possível realizar todas as operações de mídia como tocar músicas e ver vídeos, além de gravar

programa s de TV. O Xbox 360 terá acesso a PCs com o sistema operacional Windows XP MEdia Center Edition e poderá reproduzir o conteúdo armazenado no computador no videogame. Todas as operações podem ser feitas com o controle remoto. A System Blade é o local em que se pode trocar a língua da interface, alem de definir i tipo de som, rede, memória, controle remoto. Também será onde os pais terão a opção de definir quais jogos e vídeos poderão ser usados por seus filhos.

Mundo sem fio

A Microsoft apresentou um novo acessório na Xbox Summit. Um adaptador de rede sem fio, que permitirá ao Xbox se conectar à internet e a outros aparelhos via transmissão de ondas. O aparelho possui entrada de rede via cabo de fábrica. Os outros acessórios do Xbox 360 incluem, como já mostrado na E3 deste ano, controles com e sem fio, disco rígido removível, baterias avulsas, recarregadores, cartões de memória e controle remoto de mídia.

Novos parceiros à bordo

A Microsoft apresentou os 45 jogos que estão sendo desenvolvidos para o Xbox 360 no Japão. A lista tem nomes de pesos como "Resident Evil 5", "Dead or Alive 4", "Winning Eleven", "Rumble Roses XX" e "KOF Maximum Impact 2". Novas produtoras também anunciaram que farão jogos para o console, como é o caso da Cavia (de "Drakengard"), Marvelous Interactive (de "Harvest Moon") e a Treasure ("Gradius V"). Com dito, o Xbox 360 deverá ser lançado ainda em 2005 no Japão, Europa e EUA. Nada foi confirmado para o Brasil, mas, provavelmente, a Microsoft brasileira, não lançará o console.

Xbox 360 abre a caixa de ferramentas

As produtoras aproveitaram a oportunidade da Xbox Summit para apresentarem seus jogos para o Xbox 360.

Final Fantasy XI

Square Enix

RPG

RPG online de grande sucesso, que conta com versões para PC e PlayStation 2. O game poderá fazer uso do teclado para os textos. Os gráficos foram reformulados e o game poderá ser integrado com as versões pré-existentes.

EveryParty

Microsoft

Quebra-cabeças

Esse é um dos jogos de Yoshiki Okamoto, criador de Street Fighter. Trata-se de um jogo de tabuleiro para até quatro pessoas, que pode ser jogado online vai Xbox Live. Vence o jogo quem chega à casa final primeiro. Uma roleta determina o número de casas que o jogador pode avançar, mas haverá diversos minigames e um personagem secundário, que atrapalhará os adversários. Além disso, haverá cards especiais, que permitem avançar um número de casas determinado pelo jogador.

Ninety-Nine Nights

Microsoft

Ação

Jogo de autoria de Tetsuya Mizuguchi e da Phantagram, de "Kingdom Under Fire". O game contará com diversos personagens, que devera contar a história sob seu ponto de vista. As lutas serão contra exércitos e a produtora promete mil inimigos ao mesmo tempo.

Rumble Roses XX

Konami

Luta

As mulheres entrarão no ringue, desta vez no Xbox 360. A versão para Xbox 360 trará algumas das lutadoras do antecessor, para PlayStation 2, mas com uma qualidade bem superior. A modelagem das provocantes personagens está ainda mais detalhadas.

Os jogos do Xbox 360 na Terra do Sol Nascente

Estes são os jogos que estão sendo desenvolvidos para o Xbox 360. Algumas produtoras confirmaram que estão produzindo jogos para o console, mas não revelaram o nome de seus games.

Ridge Racer 6, Love Football, Namco
Dead or Alive 4, Tecmo
Dead Rising, Capcom
Far East of Eden Ziria
Fifa 06
Dynasty Warriors 5 Special

Editora	Título(s)
Idea Factory	Título não definido
Eidos	Título não definido
Arc System Works	"Jogo de luta tipo melee"
Activision	Call of Duty 2
	Tony Hawk's American Wasteland
	Quake 4
	Gun
Atari	Test Drive Unlimited
Artdink	Let's Go with A-Train X
SNK Playmore	King of Fighters: Maximum Impact 2
Electronic Arts	FIFA 06
	Need for Speed: Most Wanted
	NBA Live 06
Capcom	Resident Evil 5
	Dead Rising
Kids Station	Título não definido
Cavia	Título não definido
Gleff	Título não definido
Genki	Shutokou Battle
Koei	Dynasty Warriors 5 Special
Konami	Série Winning Eleven
	Rumble Roses XX
	Pro Baseball Spirits
Success	Operation Darkness
	Zoo Keeper
Jaleco	Título não definido
Square Enix	Final Fantasy XI
Spike	Título não definido
Sega	Chrome Hounds
Taito	World Air Force
THQ Japan	Saints Row
	The Outfit
D3 Publisher	Earth Defense Force X
	Onechambara X
Tecmo	Dead or Alive 4
	Dead or Alive Xtreme 2
	Project Progressive
	Dead or Alive Code Cronus
Tomy	Zoids
Treasure	Título não definido
Namco	Ridge Racer 6
	Frame City
	Live Football
	"Novo RPG"
Hudson	Far East of Eden Ziria
Hamster	Título não definido
Bandai	Gundam
Banpresto	Super Robots Wars
Vivendi	Título não definido
From Software	Enchant Arm
Frontier Groove	Título não definido
Microsoft	EveryParty
	Ninety Nine Nights
	Project Gotham Racing 3
Marvelous Interactive	Título não definido
Yukes	Wrestle Kingdom
Ubisoft	Ghost Recon: Advanced Warfighter

SAN ANDREAS GANHA NOVA CLASSIFICAÇÃO E SERÁ VENDIDO SOMENTE PARA ADULTOS

A ESRB, órgão que classifica os videogames nos EUA, mudou a classificação de Grand Theft Auto: San Andreas para todas as plataformas (PlayStation 2, Xbox e PC). Passou de "Mature" (M), para maiores de 17 anos, para "Adults Only" (AO), somente para adultos. O motivo foi uma modificação disponível na Internet, que permite destravar um minigame de sexo explícito. A investigação do órgão apontou que o minijogo, apesar de escondido e não acessível sem uma mudança nos códigos, está contido no programa original, e, por essa razão, mudou a classificação de San Andreas. A nova classificação causará um prejuízo de 10 milhões de dólares, segundo a produtora Rockstar, que parará de produzir as versões atuais do game e está trabalhando numa nova versão sem as cenas pornográficas. Para PC, a produtora publicará em seu site um patch para apagar o minigame sexual. A mudança foi feita depois que políticos americanos, como a senadora Hillary Clinton, criticaram o conteúdo de San Andreas. A mudança de classificação pode parecer pequena, mas grandes cadeias de lojas, temendo a desaprovação de consumidores conservadores, se recusam a vender produtos para adultos. De fato, grandes redes como Wal-Mart, Target e Best Buy retiraram o game das prateleiras. A série também cria polêmicas no Japão. Grand Theft Auto 3 foi restrito em algumas regiões do Japão e o governo central estuda uma medida para todo o país. O game é considerado prejudicial à formação do caráter dos jovens e é apontado como causa de muitos crimes. As produtoras de jogos contra-atacaram com uma auto-regulamentação que recomendará não vender jogos maduros para menores de idade. Pela lei, não existe a obrigatoriedade de restringir a venda.

Notícias da Nintendo

Rare fará jogos para Nintendo DS

A produtora inglesa Rare, que pertence à Microsoft, está contratando, pelo seu site, programadores e artistas 3D para trabalharem em jogos para o portátil de duas telas da Nintendo. Especula-se que o primeiro jogo seja uma versão de Perfect Dark, jogo de Nintendo 64 e que também terá uma edição para Xbox 360, o novo console da Microsoft.

Japão realiza nova edição de Pokémon Festa

Evento tradicional do verão japonês, o Pokémon Festa 2005 agitou os fãs do monstrinho entre 17 de julho e 21 de agosto. O roteiro teve início em Tóquio e rodará por nove cidades. O festival apresentou o mais recente jogo para GameCube, Pokémon XD Gale of Darkness, além de trailers do novo longa-metragem, cards e torneios diversos. Os visitantes puderam receber um Metang especial para as versões Ruby/Sapphire e FireRed/LeafGreen para Game Boy Advance, além de um jogo de pesca para Nintendo DS.

Acessório para o DS e GBA tocará vídeos MP4

O acessório Play Yan, lançado só no Japão, que permite tocar música e vídeo no Game Boy Advance e Nintendo DS, ganhará uma atualização que permitirá reproduzir arquivos em MP4, formato usado nos vídeos do PSP. A atualização está disponível na Internet.

Produtoras chaves já viram o controle do Revolution

O vice-presidente da Nintendo americana, Reggie Fils-Aime, disse que o controle do Revolution, videogame sucessor do GameCube, já foi mostrado para algumas produtoras. As funções do acessório estão guardadas em sigilo. Fils-Aime diz que a reação das produtoras foi de entusiasmo. Ainda segundo o vice-presidente, o Revolution será mais barato que os concorrentes, por não possuir elementos que não interessam à jogabilidade, com fazem os concorrentes.

Revolution será feito na China

A Nintendo declarou que pretende montar o Revolution em solo chinês. Para a empresa, a China é um território-chave e quer aumentar sua participação na região.

Mario 128 sairá para Revolution

Shigeru Miyamoto, principal criador da Nintendo, afirmou que Mario 128, de uma das séries mais famosas dos videogames, será um dos títulos de lançamento de Revolution. Em outra ocasião, o criador de Zelda disse que o GameCube não terá mais jogos de plataforma da série Mario.

Clássicos podem ter novos gráficos no Revolution

Segundo Satoru Iwata, presidente da Nintendo, o Revolution rodará os jogos clássicos com gráficos melhorados. O novo console da companhia possui uma função que permite rodas jogos de Nes, Super Nes e Nintendo 64.

Nintendo da Europa afirma que despachou um milhão de DS

A Nintendo da Europa comunicou que colocou um milhão de Nintendo DS nas lojas de todo o Velho Continente. A marca foi atingida em três meses. Isso não significa que a totalidade foi vendida, mas dá uma idéia da velocidade de consumo do aparelho no continente europeu.

Game Boy Micro pode ser lançado em novembro

Segundo a Nintendo da Espanha, o Game Boy Micro, um modelo menor do Game Boy Advance, poderá ser lançado em novembro na Europa. Na mesma ocasião, a companhia disse que o Play Yan também sairá em solo europeu.

Por dentro da Sony

Festa rave japonesa tem WipEout especial

A Sony abriu um quiosque na Wire05 a maior festa rave do Japão em locais fechados. A expansão para PSP, que podia ser baixada na festa com a conexão sem fio, traz um carro, uma pista e uma trilha sonora exclusiva. O circuito usa os logotipos do evento.

Japão terá serviço de aluguel de vídeo em UMD

A Sony divulgou que testará um serviço de aluguel para vídeos em UMD, a mídia do PSP. O serviço será realizado numa cadeia de 50 locadores espalhados pelo arquipélago japonês. Catorze títulos estarão disponíveis, entre Homem-Aranha 2, Kung Fusão, O Justiceiro e Resident Evil: Apocalipse.

PlayStation 3 custará 400 dólares, diz analista

Segundo um estudo da Meryl Lynch do Japão, o PlayStation 3 deverá custar em torno de 400 dólares, mas o custo de produção do aparelho estima que seja em torno de 500 dólares. Mesmo levando prejuízo, a Sony venderá o console a um preço menor que o de custo para garantir uma boa venda do aparelho, para depois faturar com os jogos.

Hackers conseguem rodar jogos de PSP pelo cartão de memória

Um grupo de hackers obteve sucesso em rodar, pelo Memory Stiack, o cartão de memória do PSP, jogos copiados de UMD. Os jogos rodam no firmware 1.0 e 1.50. Os primeiros jogos copiados foram Coded Arms, Mercury, Lumines e Puzzle Bobble. Nas versões 1.51 e 1.52 ainda não é possível rodar jogos pelo cartão de memória.

Microsoft Urgente

Europeus verão Xbox 360 em evento privado

A festa privada da Microsoft na Europa será realizada em 4 e 5 de outubro. Chamado, este ano, de X05, o evento foi realizado de 2001 a 2003, e fez importantes anúncios em cada edição.
Neste ano será apresentado o Xbox 360, sucessor do Xbox.

Microsoft e Marvel farão jogo online com heróis

A Microsoft e a Marvel fizeram um acordo para produzir um RPG online para o Xbox 360. Os cinco mil personagens virão do universo da Marvel, que possui heróis como os X-Men, Homem-Aranha e Hulk. Mas o jogo dever lançado somente em 2008.

Fable expandido terá preço menor

Fable: The Lost Chapters para Xbox, versão expandida do RPG de Peter Molyneux, será vendido por 20 dólares nos EUA. Um jogo normal custa 50 dólares.

Evento japonês deverá mostrar o Xbox 360

A Microsoft realizará o evento Xbox Summit 2005 no Japão e promete uma conferência do mesmo tamanho que a E3, a mais famosa feira de videogames do mundo. Assim como o avento de maio, deverá mostrar o Xbox 360 e divulgar novas parcerias, além de novos títulos, para o console.

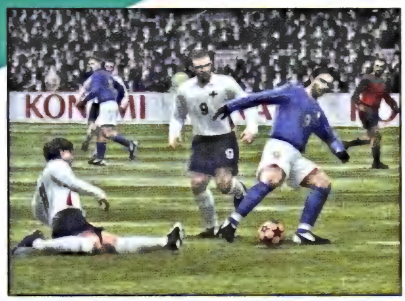
Produtoras já têm o protótipo do Xbox 360

Fontes do mercado informaram que receberam o protótipo do Xbox 360. O novo kit, em estado beta, já tem o chip gráfico da versão final do console, mas ainda usaria uma CPU de computadores Macintosh G5, que é similar ao do sucessor do Xbox, mas não igual.

CURTAS

- A produtora canadense Hip Interactive, de Stolen, pediu falência.
- O Espaço Cultural, localizado no piso superior do Shopping Metrô Tatuapé, realizou uma exposição que conta a evolução dos videogames.
- A China abriu uma clínica para viciados em jogos online e chat.
- Tomb Raider: Legend, Hitman: Blood Money e The Godfather vão atrasar. Agora só chega no começo de 2006.
- A Electronic Arts vai comercializar Half-Life 2 para Xbox e um reedição do mesmo game para PC, no lugar da Vivendi.
- O Motoqueiro Fantasma será o próximo herói a virar jogo para PS2, Xbox e PSP.
- A Ubisoft disponibilizou, em seu site, novos mapas de Splinter Cell: Chaos Theory para Xbox e PC.
- True Fantasy Live Online, RPG online cancelado no Xbox, pode reaparecer no Xbox 360.
- A Microsoft informou que os controles dos atuais Xbox não funcionarão no Xbox 360.

Pré-Estréia



Winning Eleven 9

KCET
Futebol
Agosto de 2005

O nosso ídolo Zico mais uma vez ajudará a divulgar a série no Japão, e terá a companhia de Shunsuke Nakamura, do Reggina (Itália), que fará parte da abertura do jogo. Terá também acompanhamento de um novo consultor, Tsuyoshi Kitazawa. Primeira seleção a se classificar para a Copa da Alemanha, fãs do futebol japonês poderão relembrar a trajetória da equipe através do modo Japan for the World Cup 2006. O modo será exclusivo de Winning Eleven 9 e ficará fora da versão européia Pro Evolution Soccer 5.
Assim como o FIFA Soccer, a série Winning Eleven esta com nova edição, com novidades para os fãs do futebol digital. Essa edição terá modo para partidas on-line. Não é bem uma novidade, pois a edição especial Winning Eleven 8 Liveware Evolution já oferece essa versão para pagantes do serviço.
Mas em Winning Eleven 9, jogadores poderão entrar em campo com suas esquadras da Master League.
As novas condições e estratégias de jogo estão adaptadas. Os laterais aparecem em funções mais defensivas, dando uma formação com meias avançados. Assim, os jogadores que antes eram considerados os bons de segunda linha terão mais participacão no jogo, não tendo que ficar atrás dos grandes jogadores, como Ronaldinho. Você verá mais Kaká, Scholes e Davids, participando ativamente no ataque e laterais. Também está sendo garantido que as estatísticas dos jogadores no modo Master League serão mais realistas. As condições do tempo influenciarão em campo, e vocês jogadores da telinha poderão ver detalhes como a respiração dos atletas em campo. E encerrando as novidades, as vitórias e derrotas poderão ser gravadas no perfil dos atletas.

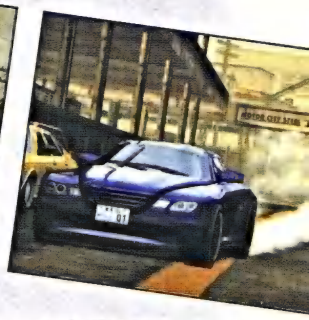
King Kong

UBISOFT
Ação
Final de 2005

O relançamento do filme King Kong, que está sendo dirigido por Peter Jackson, diretor de: O Senhor dos Anéis, inspirou Michael Ancel, participante da série, Rayman, e produtor de, Beyond Good &Evil, a lançar o jogo com o gigante que foi levado a Nova York causando por lá muito tumulto. Os cenários fascinantes que o jogo apresenta, foram praticamente retirados da própria re-filmagem e adaptados. King Kong deverá apresentar vários gêneros de jogos, o que o faz ser um jogo muito esperado por todos. Terá também versões para PSP, Nintendo DS e GameBoy Advance.

Burnout: Revenge

CRITERION GAMES
Corrida
Novembro de 2005



Neste jogo, Lee Walton e Dan Walker os criadores de, Burnout: Revenge, modeladores na Jaguar, Nissan, Peugeot e Ford, a fim de provocar mais impacto, agiram com mais audácia e coragem, usando diversas formas de explosões, batidas radicais e novas estratégias de como se fazer uma boa corrida. Muito do que você encontrará neste jogo, foi retirado da versão anterior, como o de corrida, uma competição no meio do tráfego de várias cidades; Crash, cujo objetivo é provocar o maior engavetamento possível; e o modo, Road Rage, no qual ganha quem tirar mais adversários de sua frente. A novidade desta versão é o modo que dá título à continuação que será uma corrida contra o tempo e o tráfego do rush em grandes cidades. As pistas apresentarão mais alternativas, como rampas e atalhos. As deformações e o jeito de correr serão diferentes para cada carro, pois eles possuem estruturas e centro de gravidade diferentes. A câmera será mais dramática ao acionar o "Crashbreaker", o modo de visão ao realizar uma batida. Em "Revenge", os pilotos terão como aliviar seu estresse passando por cima do tráfego na hora do rush, cortando os veículos ou batendo nos motoristas à frente tentando assim livrar-se deles. O novo jogo apresenta um estilo mais realista, com efeitos sonoros mais emocionantes. Os cenários serão Hong Kong, Roma, Detroit e Tóquio.

Painkiller

PEOPLE CAN FLY
Ação
Disponível em 2005

Daniel Garner morreu em um trágico acidente de carro e acaba ficando preso no meio de uma guerra entre o céu e o inferno. Diante desse cenário nada agradável, Garner não encontra muito sossego, pois tem que brigar com terríveis demônios que o atormentam. Como em Serious Sam a ação é constante e a trama quase inexistente. Vários inimigos surgem de todos os lados e sua melhor opção é abrir caminho para chegar ao final da fase o quanto antes Todos os inimigos destruídos deixam uma parte de sua alma, que pode ser usada para recarregar a energia de Daniel. Só que recolher 100 delas influencia a essência do herói, que temporariamente se transforma em um demônio destruidor. Entre os destaques do jogo está um sistema de simulação física que faz com que cada inimigo fique tonto e seja jogado de acordo com o tiro com que é derrubado. Sendo que uma das armas arremessa estacas gigantes capazes de encurralá-los contra parede, esse truque será bem utilizado.

The Movies

LIONHEAD
Ação
Já disponível

Neste jogo, o cineasta será você, este é um desafio, onde além de ter que cumprir datas e fazer com que seu orçamento consiga agradar os caprichos das estrelas e arrasar no cenário, terá que garantir boa bilheteria e quem sabe ainda sairá com o Oscar. Depois de criar Black & White inventar simuladores de seres divinos, fazer de seus jogadores persas andando de tapetes voadores. Peter Molyneux vai te deixar maluco com: um simulador de estúdio de cinema! Em "The Movies", jogadores produzem filmes mudos no início da década d 20. Sua meta é introduzir som, cores, efeitos especiais e até computação gráfica em suas produções. Claro, você terá que controlar os gastos nos filmes e gerar mais capital, para contratação de diretores, técnicos e mais astros de Hollywood.

Dead to Rights: Reckoning

NAMCO
Tiro
Já disponível

O cão não é o melhor amigo do homem? Pois é, nesse jogo o policial Jack Slate terá que salvar Grant City novamente, agora assim como o mágico usa a artola, ele usará o bolso. Reckoning é a primeira aventura de Slate no portátil da Sony. Além do cachorro, Slate usa saltos acrobáticos e efeitos de câmera lenta para matar os oponentes. Inspirado em Max Payne, Artes marciais e tiroteio completarão as famosas missões do primeiro jogo, levando Slate para os mais diferentes ambientes habitados por criminosos. A emoção do jogo da Namco será reproduzida nessa versão de bolso.

Midnight Club 3: Dub Edition

ROCKSTAR SAN DIEGO

Corrida

Já disponível

O jogo tem a mesma fórmula dos outros anteriores apresentando modalidades árcade, editor de corridas carreira e multi player on-line, tendo a possibilidade de guardar, exibir e fazer modificações nos veículos. Conta com vários tipos de carros e pecas para você fazer suas construções. Midnight Club veio antes da moda iniciada por Velozes e Furiosos. Agora o terceiro jogo da série volta com toda forca... Estão incluídos Cadillac, Mercedes-Benz, Mitsubishi e Ducati, oferecendo uma variedade de carros de luxo, esporte, SUVs e motos. Continuando com o realismo, as pistas serão de cidades como San Diego, Atlanta e Detroid.

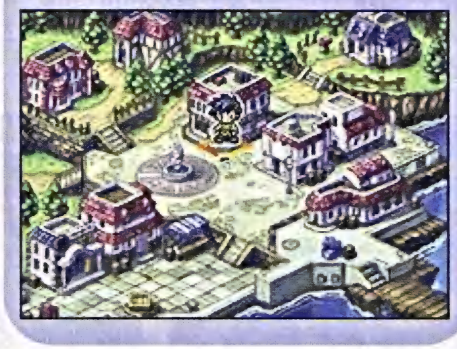
Lunar: Dragon Song

MARVELOUS INTERACTIVE

Cards

Já disponível

Lunar em seu mundo convive com criaturas da escuridão e com os dragões, e Gabriel, Lúcia e Jian terão que cumprir a tarefa de salvar o mundo são os heróis de Dragon Song e em suas muitas tentativas, terão que encaminhar esses seres para a luz. E terão os cards de batalha, para melhorar as habilidades, magias e os ataques que enfrentarão. Dragon Song se passa mil anos antes de Lunar: The Silver Star e terá um novo sistema de batalha, baseado em cards. Cada um desses cards tem seus poderes e ter mais é um dos objetivos do jogo. Terá também novas armas e equipamentos. Usando a conexão sem fio do portátil você poderá trocar os cards colecionados. Sendo que tem uns raros.



Fable: The Lost Charpters

LIONHEAD STUDIOS

Ação

Novembro de 2005

Uma criança que ainda não tem sua personalidade formada, vive o drama do seqüestro de sua mãe e de sua irmã. Em sua vida, ele terá que fazer a opção em ser, um lutador musculoso com muitas cicatrizes pelo corpo, um ladrão cheio de tatuagens, ou um mago, sem músculos ou tatuagens, mas com muitos poderes e cheio de encantamentos. E quem irá escolher é você!!! O personagem envelhece no decorrer do jogo, podendo até casar. É tudo tão perfeito que, se você deixar seu dinheiro em casa, pode acabar descobrindo que alguém sua mulher andou mexendo nas suas economias. Fable: The Lost Chapters, como o próprio nome diz, adiciona mais conteúdo à versão original de Xbox. Terá mais missões, novas regiões para explorar e uma história ainda mais rica. Terá novas armas, armaduras, magias, habilidades e mais criaturas. O resgate de sua mãe e irmã não será fácil, mas com certeza, o caminho a pode ser mais recompensador do que o destino.

Pré-Estréia

Prince of Persia: Kindred Blades

UBISOFT MONTREAL
Ação
2006

Sabemos que tudo que fazemos tem suas conseqüências, assim acontece também com nossos heróis, pois o Príncipe sem nome está pagando pelos seus atos. Primeiro libertou as areis do tempo, e de ter voltado ao passado para destruí-las, ele imagina ter se livrado das maldicões que jogou sobre si mesmo. Mudar o tempo é complicado e, retornar para desfazer o estrago ele criou, mais complicações e problemas do que pensa ele chega na Babilônia e encontra uma cidade pegando fogo e a procura do pobre herói. Junto ao Kaileena, ele descobrirá o que está acontecendo e irá tentar mais uma vez concertar a linha do tempo. Neste jogo, ele irá contar com novas armas para expandir ainda mais o combate, essas inclui um chicote para puxar os inimigos, e golpe silencioso que permite morte imediata de inimigos desatentos. Nem ele sabe ao certo a razão de todos estarem bravos com ele, e o verdadeiro motivo o surpreenderá.

50 Cent: Bulletproof

VU GAMES
Tiro
2º Semestre de 2005

Bulletproof apresenta um gênero de ficção, apresentando a violência e o mundo das drogas em Nova York. Apresentará como personagem principal, o músico 50 Cent, um pop star. Ele será um cara durão que estará metido, sem querer, numa conspiração internacional e as mais perigosas organizações criminais estarão à sua caça. O enredo foi escrito por Terry Winter, responsável também pelo filme 50 Cent, além de, Família Soprano. Combates e tiroteios serão o forte do jogo, que deverá ser bastante violento devido aos temas abordados. Outros astros, como Eminem e Dr. Dre, também podem fazer uma ponta no jogo. A trilha sonora é do próprio 50 Cent.

Far Cry: Instincts

UBISOFT
Tiro
Setembro de 2005

Far Cry: Instincts é considerado o primeiro de uma nova geração de jogos de tiro se baseia no enredo do PC. Nele, um ex-agente especial "o cara da camisa vermelha" fica preso em uma ilha, onde um engenheiro genético maluco faz suas experiências. Tudo começou como uma luta pela sobrevivência e de repente "o cara da camisa vermelha" inicia uma operação para destruir os experimentos genéticos do cientista. No decorrer da trama, o herói irá dirigir diferentes veículos terrestres e aquáticos, enfrentar monstros gigantes, resgatar e proteger outras pessoas, brincar de atirador de elite e muito mais. Este jogo está sendo produzida pela mesma equipe de Splinter Cell, terá algumas novidades, cenários inéditos e novas estratégias de sobrevivência.

AGOSTO

PlayStation 2

Jaws
Madden NFL 2006

GameCube

Madden NFL 2006
Mario Baseball
Nintendo Pennant Chase Baseball
The Incredible Hulk

GameBoyAdvance

Dragonball GT Transform
Lizzie McGuire 3
Shaman King Masterspirit 2

Nintendo DS

Advance Wars
Madden NFL 2006
Pac 'n Roll
Ultimate Card Games
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

PSP

Death Jr.
PoPoLo Crois

Xbox

Call of Cthulhu
Jaws
King of Fighters 2002
Madden NFL 2006
Metal Slug 4 & 5
The Incredible Hulk
World Series of Poker

PC

25 To Life
Battle of Britain
Madden NFL 2006
RHEM 2
WWII Tank Commander

SETEMBRO

PlayStation 2

187 Ride or Die
24: The Game
Burnout Revenge
Commandos Strike Force
Crash Tag Team Racing
Crime Life: Gang Wars
Evil Dead Regeneration
Midway Arcade Treasures 3
Phantom Crash 2050
Scooby-Doo! Unmasked
Sly 3: Honor Among Thieves
Spartan: Total Warrior
The Suffering: Ties That Bind
X-Men Legends II

GameCube

Midway Arcade Treasures 3
Scooby-Doo! Unmasked
Spartan: Total Warrior
Ultimate Spiderman
X-Men Legends II

GameBoyAdvance

Backyard Football 2006
Disney's Cinderella
Scooby-Doo! Unmasked
Ultimate Spiderman
Wac A Mole
Witch

Nintendo DS

Lost in Blue
Lunar Genesis
Ultimate Spiderman
Wac A Mole

Xbox

187 Ride or Die
Burnout Revenge
Cold War
Commandos: Strike Force
Crash Clash Racing
Midway Arcade Treasures 3
Mortal Kombat Shaolin Monks
Ninja Gaiden Black
Scooby-Doo! Unmasked
Sniper Elite
Spartan: Total Warrior
Techno Classic Arcade
The Suffering: Ties That Bind
World Poker Tour
X-Men Legends II

PC

Auto Assault
Cold War
Dragonshard
Earth 2160
Fable: The Lost Chapters
Myst V: End of Ages
Origin of Species
Sims 2: Nightlife Expansion Pack
Sniper Elite
The Suffering: Ties That Bind
Ultimate Spiderman

OUTUBRO

PlayStation 2

Aeon Flux
America's Army: Rise of a Soldier
Blitz: The League
Cowboy Bebop
Godfather: The Game
Nightmare Before Christmas
Soul Calibur III
We Love Katamari
West Coast Choppers
Wild Arms: Alter Code F

GameCube

Crash Clash Racing
NBA Live 2006

GameBoyAdvance

Backyard Skateboarding 2006
Disney's Chicken Little
Driver 3
Paintball 06 Max'd

Nintendo DS

Animal Crossing
Castlevania
Metroid Prime: Hunters
Viewtiful Joe

PSP

Infected
The Godfather
Virtua Tennis
Ys: The Ark of Napishtim

Xbox

Aeon Flux
America's Army: Rise of a Soldier
Blitz: The League
Crash Tag Team Racing
Crime Life: Gang Wars
Disney's Chicken Little
Godfather
Marvel Clash Superheroes
NBA Live 2006
Nightmare Before Xmas
Resonance
Samurai Shodown V
The Warriors
TimeShift
West Coast Choppers

PC

Age of Empires III
Call of Duty 2
Commandos Strike Force
Conflict: Global Terror
Diplomacy
Gauntlet: Seven Sorrows
Jaws
Pac-Man World 3
Rise and Fall: Civilization at War
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Serious Sam 2
Stargate SG-1: The Alliance
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Godfather
The Movies
Timeshift
Timeshift DVD
Vietcong 2

Por Baby Betinho

Fantastic 4

O Quarteto Fantástico é uma história em quadrinhos que nasceu em 1972, com Stan Lee e Jack Kirby, para fazer frente à Liga da Justiça, a irmandade de Super-Homem, Mulher-Maravilha e outros. Mas o poder do Quarteto vem de uma mutação genética, culpa dos raios cósmico que sofreram num acidente espacial. Assim, cada um deles ganhou habilidades especiais: Sr. Fantástico pode se esticar como borracha, Mulher Invisível controla campos de força, Homem-Tocha pode se envolver em fogo e o Coisa tem aparência de pedra e grande força bruta. O jogo tem muita ação e combate, como nos típicos jogos de heróis. Mas, em Fantastic 4, o jogador tem a disposição mais de um personagem, podendo trocar, dependendo da fase, para um dos Fantásticos a hora que quiser. Cada um tem poderes especiais e podem ser requisitados para terminar a fase. Quando um dos heróis precisa usar suas característica, o jogo mostra um ícone, cuja cor corresponde a cada um dos personagens. Eles têm golpes próprios, mas nem tão diferente assim um do outro. Os combates são até divertidos, mas depois um tempo começam a ficar repetitivo. Os mapas são lineares e a exploração se limita a procurar um ícone por fase. Para passar de estágio basta completar as missões primárias, mas se atingir também os objetivos bônus, se ganha um extra. Os golpes dos personagens podem ser melhorados. Além dos poderes cósmicos há combos e golpes Super, em que o lutador fica invencível, mas só por pouco tempo, é claro. Fantastic 4 é simples, mas competente o suficiente para divertir por algum tempo.

Fantastic 4

Activision/7 Studios
Ação
2 jogadores

7.4

Controle 7.0

Os comandos são simples, mas no Xbox, o bloqueio fica em local pouco acessível. A resposta é lenta em certos momentos.

Diversão 7.5

Os poderes cósmicos são ótimos para fazer destruição. Há muitos inimigos e objetos para detonar. Mas é repetitivo.

Gráfico 7.0

Apesar de alguns cenários bastante bonitos, a maioria não convence. Os modelos dos personagens também são simples.

Som 7.5

A trilha sonora e vozes vêm de Hollywood e reproduzem bem o clima do filme. Mas os efeitos sonoros são apenas medianos.

Não muda - *Por Marcelo Kamikaze*

Uma pena que não conseguiram fazer cada personagem ser único, como nos quadrinhos. Todos têm mais ou menos o mesmo poder.

DICA: contra Ultra Bot, dê um golpe forte e saia imediatamente de sua frente.

DICA: se estiver cercado, use os poderes cósmicos ou combos que peguem uma grande área.

DICA: na fase da ponte, não esqueça de salvar a mulher do carro com o Coisa e os bombeiros com o escudo de Sue.

DICA: contra Crusher, mande combos ou especiais em suas costas, com pontos vermelhos.

DICA: contra Moleoaf, use Sue quando ele colocar as mãos no chão. Prenda suas duas mãos e use o personagem forte para acertar suas garganta.

DICA: os combos são ataques poderosos e fazem encher a barra de super. Muitas vezes, fazer os combos é parte da missão bônus de muitas fases.

DICA: use os pontos para fortalecer cada um dos personagens.

Ache os ícones Fantastic 4

UNDERGROUND

Grand Central: desça na linha do metrô para pegar o ícone.

Moleman's Lair: na parte onde você precisa atravessar pelos quatro pontos pelo alto, entre nesses acessos laterais na aperte de baixo.

Warehouse: derrube a plataforma perto de onde saem os monstros.

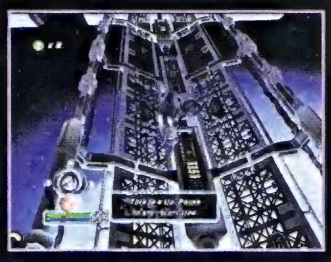
Moleman's Creature: de tempos em tempos aparece uma criatura segurando uma sacola dourada. Mate-a e pegue o item.

BROOKLYN

Yancy Street: depois de entrar no beco, quebre a barricada de madeira.

Capture Ben: na parte onde passa o trem, entre nesse depósito para pegar o ícone

INTRO



Cosmic Storm: está no meio do caminho.

Reed's Escape: ao chegar nesse lugar, vire para a esquerda para pegar o ícone.

Human Torch: depois de sair de seu quarto e detonar os robôs, vá para a sala onde o médico se refugiou.

Invisible Woman: na sala onde você encontra Reed, destrua todos os robôs, acione o painel e retorne até esta sala.

Ben's Rampage: quebre a cama a espere aparecer o ícone durante o combate.

Damage Control: depois que puder usar o Homem-Tocha, vá para onde está pegando fogo e pegue o ícone.

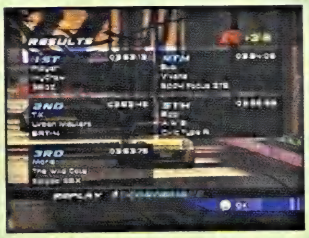
Por Marjorie Bros

Juiced

DICA: tente bater nos outros carros para tirá-los da jogada. Na hora das curvas, pode-se escorar nos adversários para virar com mais rapidez. Se não for possível, freie antes da curva.

DICA: quanto mais tempo conseguir ficar na primeira posição, maior será o respeito conquistado perante os oponentes.

Num mundo com Gran Turismo 4 e Forza Motorsport é complicado para um jogo de corrida se destacar. Infelizmente, a demora de Juiced se mostrou a maior falha que poderia cometer, pois o games estava programado para sair no ano passado. O estilo de Juiced lembra títulos como Midnight Club 3: Dub Edition ou Need for Speed Underground. Nesses jogos, o tuning, isto é a modificação dos carros, é de grande importância, mas Juiced tem apenas algumas poucas opções, naturalmente insuficientes diante da fartura de seus concorrentes. A corrida em si é bem feita, com boa dirigibilidade. O objetivo do modo de carreira é se tornar o melhor piloto da área. Para isso, terá oito competidores pela frente e cada um deles tem um certo nível de respeito. Naturalmente, cada vez que vencer as provas, o respeito dos adversários perante o seu personagem sobe. Com isso, o jogador poderá fazer mais provas e desafiar os adversários no um contra um, podendo, até mesmo, ganhar seus carros. No calendário do modo de careira, há provas oficias e dias vagos, quando se pode realizar as próprias provas, desde que tenha dinheiro é claro. O jogador nem precisa participar das provas para ganhar dinheiro, baste apostar dinheiro no vencedor. Além disso, com prestígio em alta, novos integrantes se juntarão a seu grupo, e é necessário fazê-los participar das provas para ganhar experiência, pois me provas de equipes, todos do grupo precisam chegar nas primeiras posições para vencer em equipe. O problema do modo é que é muito fácil perder dinheiro, e quando isso acontecem fica difícil recuperar o investimento. Apesar de um sistema até interessante, existem jogos de corrida melhores na atualidade.



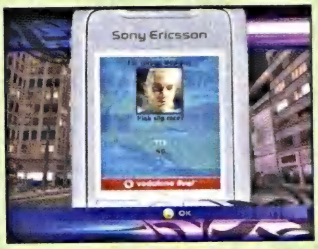
DICA: aposte com os outros competidores para conseguir uma grana extra. Aposte alto, pois o oponente pode não aceitar e, assim, você ganha mais respeito.

DICA: para quem não quer colocar as peças uma a uma, existe uma opção para mexer em todas as peças.

DICA: tenha sempre a máxima potência permitida para a categoria e muito nitro.

DICA: teste antes as características de seu carro antes de entrar nos showoffs. Alguns ajustes podem facilitar ou dificultar fazer os giros.

DICA: conheça bem, pelo menos, uma pista, para aumentar as chances de sucesso quando correr nos dias de folga.



DICA: caso tenha mais de 600 de respeito, pode-se fazer uma corrida de Pink Slip, em que o vencedor fica com o carro do oponente. Para isso, basta usar o celular.

Juiced

THQ/Juice
Corrida - Online
6 jogadores

7.8

Controle 7.5
Os comandos são similares aos jogos de corridas tradicionais não-simuladores. Funcionam bem.

Diversão 7.5
A corrida é interessante, mas logo fica muito repetitivo e há poucas opções de tuning e ajustes.

Gráfico 8.0
Os carros estão bem modelados e as pistas são bastante elegantes. A taxa de quadros é alta e estável.

Som 7.5
As músicas e efeitos sonoros não são inspirados, caindo no genérico. Bandas cuidam a trailha sonora.

Círculo - *Por Lord Mathias*
O game começa a complicar quando começamos a perder muito dinheiro. Aí é quase impossível se recuperar e tem que começar tudo de novo.

GANHE DINHEIRO

1. Nos dias sem evento, vá para a garagem e modifique seu carro para fazer um autosave. Depois, vá para o menu e realize uma corrida do tipo Sprint e aposte todo seu dinheiro no carro que parecer mais rápido. Faça isso algumas vezes e, se o resultado não for satisfatório, desligue o videogame e recarregue o save, para refazer tudo de novo.

2. Faça corridas de Pink Slip com seu carro menos poderoso. Se vencer, ganhará um carro. Venda-o.

3. Se puder fazer uma corrida de Sprint limitado apenas à classe 1. Se aparecer uma corrida do tipo Viper contra Corvette Z06, coloque todo seu dinheiro no Viper. Nos outros casos, apenas esqueça a corrida.

Charlie and the Chocolate Factory

Por Marjori Bros

A Fantástica Fábrica de Chocolate é mais jogo vindo dos cinemas. Por falta de tempo e/ou de investimento, games desse tipo geralmente não são bons, mas Charlie and the Chocolate Factory passou da conta. Num primeiro momento, ele até parece razoável, com um visual decente, boa trilha sonora e um tutorial integrado à ação. Depois de uma parte bastante veloz, descendo ladeira abaixo, o garoto Charlie finalmente chega à sonhada fábrica.

Mas para o jogador é o começo de um pesadelo. O jogo lembra jogos de plataformas tradicionais com um toque de Pikmin, para GameCube. Quer dizer, Charlie terá a ajuda de anões conhecidos com Oompa-Loompa. Ele poderá dar ordens para segui-lo ou acionar determinados mecanismos. Os quebra-cabeças não são tão deferísseis de resolver; o problema é que as dicas mais atrapalham que ajudam. Ainda por cima, os péssimos controles não permitem fazer pulos precisos entre as plataformas, além de a câmera não ajudar em nada. Como em vários jogos 3D, a visão escolhida é inadequada, e atrapalha a experiência do game. Em certos locais, a sua visão aponta para um local totalmente irrelevante. Os controles ruins atrapalham na resolução dos quebra-cabeças. Usar armas, pegar objetos e outras ações têm respostas lentas, que irritam o jogador. Em seu favor, Charlie and the Chocolate Factory tem bons gráficos, principalmente nos cenários, e trilha musical. Apesar de algumas boas idéias, e um potencial para ter sido um bom game, a Fantástica Fábrica de Chocolates deixa um gosto bem ruim na boca.

CAPÍTULO 1

DICA: pegue os Oompa-Loompas e faça os trabalhar nessas máquinas.

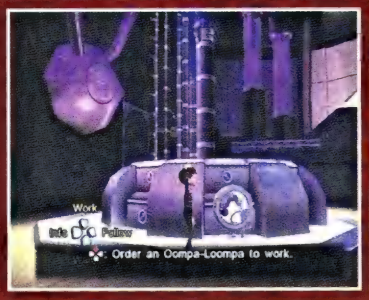
DICA: use as bolinhas, as Everlasting Gobstoppers, contra os vegetais verdes e pegue a energia saltitante, as Wonka-Vite.

CAPÍTULO 2

DICA: pegue os Loompas e faça os cortar a árvores e acionar os dois dispositivos. Use a Jelly Beanstalk Candy para transformar os robôs em bolas verdes e arremesse-os na tubulação. Faça isso até o final da fase.

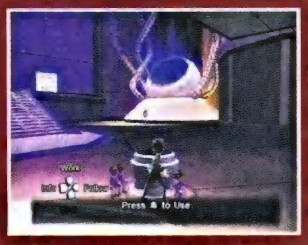
CAPÍTULO 3

DICA: pegue dois Loompas e coloque-os na máquina. Ache mais dois para acionar as duas máquinas.

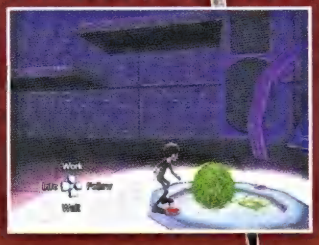


DICA: com o Loompa soldador conserte todos os defeitos. Gire os lançadores para transportar as bolinhas azuis.

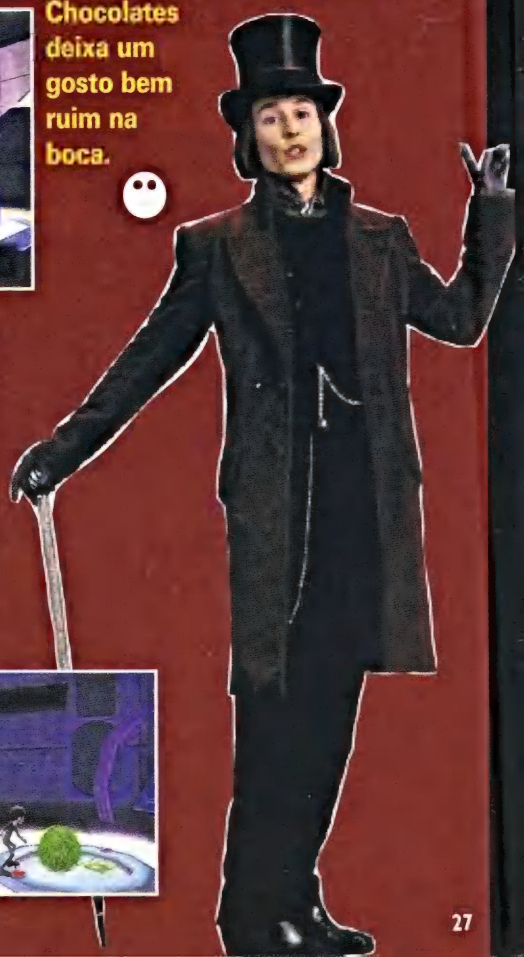
DICA: use o lançador para chegar nos pontos altos.



DICA: posicione os lançadores para levar a bolinha roxa para o receptáculo.



DICA: depois que surgirem os robôs, transforme-os em bolinha e leve-os, empurrando, até o lixo.



Charlie and the Chocolate Factory

2K Games/High Voltage
Ação
jogador

6.7

Controle 6.0

A reação dos botões é lenta e não há precisão suficiente para pular pelas plataformas.

Diversão 6.0

Apesar de algumas boas idéias, a execução do jogo faz com que não sobre um pingo de diversão.

Gráfico 7.0

Os cenários são bem montados, com bom tamanho e profundidade. Os personagens têm uma modelagem mediana.

Som 7.5

A trilha musical combina com a ação e os efeitos sonoros são competentes. As narrações são boas.

Assim não dá? - *Por B. Betinho*

Jogos baseados em filmes são ruins, mas a Fábrica de Chocolate conseguiu fazer um doce bem amargo. Muito ruim!

Por Marcelo Kamikase

Arc the Lad: End of Darkness

Arc the Lad foi um dos primeiros RPGs do PlayStation e misturou um alto valor de produção, batalhas com estratégia e enredos empolgantes. Com essa fórmula, a série teve três jogos no PlayStation e um no PS2. Mas **End of Darkness** resolveu mudar tudo. Seguindo uma tendência, os combates, agora, são em forma de ação. Mas, infelizmente, as batalhas são repetitivas e, do começo ao fim, o jogador ficará apertando quase mecanicamente o botão de combo. Eventualmente, poderá usar outros ataques, com magias e especiais. O enredo é bem batido, não justificando a tradição da série. O andamento do game é um pouco diferente dos RPGs tradicionais. A história avança quando se realizam as missões principais, que estão nos quadros de recados. Também existem missões secundárias, em que se pode ganhar dinheiro e também fazem parte das condições para aumentar de rank. O rank é importante para melhorar a força do personagem e realizar as missões principais, que são limitados pela classificação. Os itens são todos cards. Armas, armaduras, magias, habilidades e até personagens secundários vem através das cartas. Elas podem ser combinadas para gerar novos itens. Os personagens secundários podem ser usados nas missões alternativas e no mo modo online, para até oito pessoas. No fim das contas, Arc the Lad ficou bem diferente dos anteriores e, infelizmente, perdeu quase todas as suas qualidades.

Arc the Lad: End of Darkness

Namco/Cattle Call
RPG - Online
8 jogadores

72

Controle 7.0

Alguns golpes demoram demais para sair e quando se tenta usar os especiais, os comandos falham muitas vezes.

Diversão 7.0

As batalhas são repetitivas e muitas vezes sem desafio. O enredo não empolga e os diálogos não são inspirados.

Gráfico 7.5

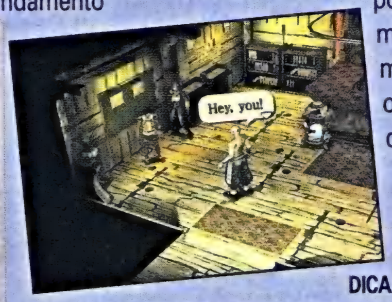
Alguns cenários são belos, mas a maioria dos personagens está estranho e as animações são duras.

Som 7.0

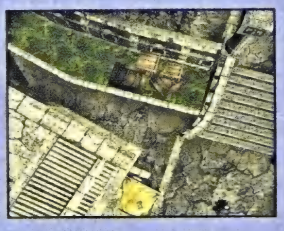
A trilha sonora mistura sons típicos de RPG com algumas músicas mais estranhas. As poucas dublagens são repetitivas.

Cadê lutas? - *Por Baby Betinho*

Arc the Lad ficou com combates de ação, mas com essa qualidade, até eu prefiro ficar nas batalhas em forma de estratégias dos games anteriores.



DICA: as missões do quadro servem para ganhar pontos de dignidade e as secundárias, que vão do rank D ao S, para ganhar estrelas. Tendo dez de cada um deles, vá para Rueloon e faça o exame.



DICA: em Rueloon existe uma passagem meio secreta pouco antes da escada. No final há um buraco onde o baixinho pode passar.

DICA: nas missões de conduzir a ovelha, use a ombrada para levar os fenos e atrair os bichos.

DICA: nas missões de captura, use os tranqüilizantes e quando as criaturas estiverem tonas, solte a rede.

DICA: as criaturas com fumaça preta são mais fortes e podem ser exorcizadas. Tire toda a energia dele e, quando ele estiver tonto, solte o golpe de exorcismo de Edda. Com isso ganha-se SP, que aumenta o rank dos personagens secundários.

DICA: contra chefes e inimigos fortes, marque-o, dê dois golpes e fique circulando, desviando do ataque oponente, Acerte mais dois golpes e repita.

DICA: um dos melhores itens do jogo é a Healing Pigmy. Para consegui-lo consiga o rank Apprentice, vá para Yewbell e compre dois Cure e quatro Magical Stones. Ainda na loja de cards, use o synthesizer e escolha Sorcie, Cure e Magical Stone para fazer um Cure II. Continue com Sorcie, Cure II e Magical Stone para fazer o Cure III. Faça dois desses. Agora vá de Sarhua, Cure III e Cure III para ter a Healing Card. Faça Sarthua, Healing Card e Universal Cloth para finalmente ter a Healing Pigmy. A Universal Cloth é obtida derrotando múmias.

Fire Emblem:
The Sacred Stones

Por Marcelo Kamikase

Fire Emblem é um RPG com batalhas via estratégia em turnos. Com um enredo bem elaborado, todas "peças" são personagens, cada um com um gráfico único e animações excelentes. Como um RPG, os guerreiros acumulam experiência e ganham level. Chegando um determinado ponto, eles podem ser promovidos para classes superiores, ganhando ainda mais poder. Quem curte o estilo, Fire Emblem é uma das melhores opções do Game Boy Advance, que possui três jogos da franquia, todos com os mesmos níveis de qualidade.

A FÓRMULA DA VANTAGEM

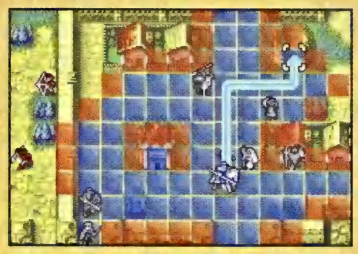
Armas e magias possuem uma relação de vantagem umas às outras, com algumas exceções. Use sempre armas leves e com boa precisão.

Armas: espada é superior ao machado, que vence a lança, que, por sua vez, é melhor que a espada. A exceção são as armas Reaver, que inverte essa fórmula.

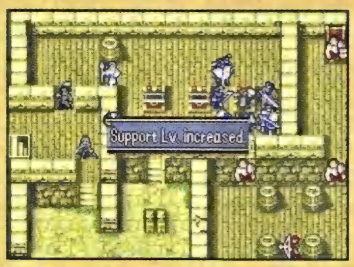
Magias: anima é superior á luz, que vence a escuridão, que, por sua vez, é melhor que a anima.

Outros: arco-e-flecha causa grandes danos a unidades voadoras.

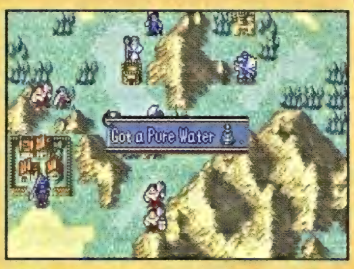
DICA: alguns inimigos, aqueles com avatar próprio, podem ser convertidos por determinados personagens em seu grupo. No caso de Joshua, que é muito forte, use Seth (retire as armas dele) para atraí-lo e converse com Natasha.



DICA: o coliseu é uma ótima fonte de renda, pois o dinheiro é escasso no game. Mas tome cuidado para não perder a vida nas batalhas. O coliseu aparece no capítulo 5 e em um dos capítulos depois da bifurcação.



DICA: os personagens que possuem um laço de afetividades, ao deixar perto um do outro por muito tempo, faz surgir a opção para suporte. Assim o nível de afetividade sobe e eles ficarão mais fortes quando estiverem um ao lado do outro.



DICA: visite todas as casas que encontrar para ganhar itens e novos personagens. Unidades voadoras podem fazer isso rapidamente.

Fire Emblem: The Sacred Stones

Nintendo/Inteligent Sys
RPG/Estratégia
4 jogadores

9.0

Controle	8.5
Diversão	9.5
Gráfico	8.5
Som	8.5

DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

Parcelamos em até 15 X

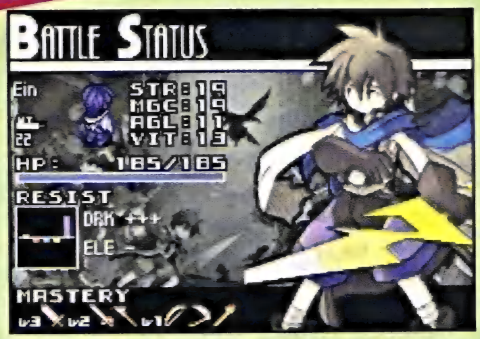
- VÍDEO-GAMES E JOGOS
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA COM PROFISSIONAIS QUALIFICADOS
- DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2 COM 01 ANO DE GARANTIA NO CHIP

Site: www.dragoon.com.br • Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375

Rua Silvânia, 157 - V. N. Conceição - SP (Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

Por Marcelo Kamikase

DICA: cada vez que conseguir um item que se possam conseguir novas habilidades, use-o, durante os treinos, para ficar mais forte.



DICA: verifique o tipo de arma que cada personagem é mais apto. O ataque com essas armas é mais forte, além de ter habilidades melhores.

Riviera: Promised Land

Riviera: Promised Land nasceu em 2002, no obscuro Wonder Swan. O portátil não fez muito sucesso e agora o Game Boy Advance recebe esse RPG de qualidade com gráficos desenhados artesanalmente e personagens cativantes. Muitos elementos de Riviera são diferentes dos RPGs tradicionais. As batalhas até são similares a jogo com Final Fantasy, mas o sistema de level up é um pouco diferente. Em Riviera cada personagem usa os itens de maneira diferente. Um livro de magia, por exemplo, se usado por um mago, funciona como ataque bem poderoso, mas para um guerreiro, só serva para arremessar contra os oponentes, traduzindo num ataque fraco. Quem consegue acumular experiência com os objetos consegue, ao completar todos os pontos, ganhar habilidades especiais com esse item e ainda conseguir aumentar as suas estatísticas, como se tivesse aumentado de level. Nas partes de aventura, a movimentação dos personagens não é livre. A tela mostra os locais onde se pode ir, alguém de existir um modo de investigação, onde se podem conseguir itens e abrir novos caminhos, se for o caso. Mas para investigar determinados locais é necessário usar pontos TP, que se consegue nas batalhas. Quanto maior o rank nos combates, maior a quantidade de TP. Quer dizer, se não se sair bem nos combates vários locais não poderão ser explorados e itens podem escapar. Riviera tem muitas falas; quase todas as cenas são precedidas de diálogos. Há muitos eventos durantes as partes de aventura e as escolhas que fizer resultarão em diversos acontecimentos, alguns bons, outros nem tanto. Uma das reclamações que se faz, é que não há como voltar para determinadas áreas caso avance. Quer dizer, se deixar e explorar certos locais, não há como voltar. Apesar de alguns problemas, Riviera: The Promised Land é um dos melhores RPG do Game Boy Advance.

DICA: fique apenas com os itens mais preciosos e aqueles que podem dar novas habilidades. De resto, descarte-os.

Riviera: Promised Land

Atlus/Sting
RPG
1 jogador

8.3

Controle 7.5
O sistema de movimentação e verificação através de opções permite evitar desperdício de tempo.

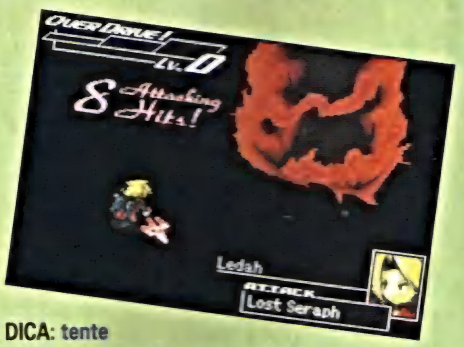
Diversão 8.5
As batalhas são divertidas, apesar de um pouco trabalhosas. As situações também são engraçadas.

Gráfico 8.5
Os cenários foram desenhados artesanalmente e os personagens também ostentam características particulares.

Som 8.5
A trilha sonora é bem refinada, simulando muito bem instrumentos reais, como violinos e piano.

Muito treino - *Por Lord Mathias*
Tudo bem que não tem level, mas para cada item precisa treinar para conseguir as habilidades é enfadonho demais.

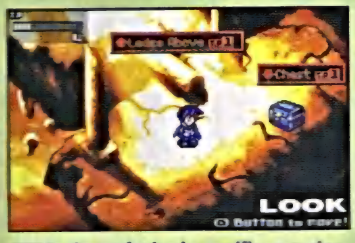
DICA: o ferreiro pode transformar uma arma inútil em algo valioso.



DICA: tente terminar os combates os combates com os golpes EX mais poderosos que tiver. Assim, o rank aumenta, o que significa mais pontos TP.

DICA: fique ligeiro nos minigames, pois eles são bastante rápidos. Há diversos tipos de minigames.

DICA: algumas armas possuem efeitos melhores contra certos tipos de inimigos. A Dragon Killer funciona muito bem contra dragões.



DICA: de preferência, verifique todos os lugares, mas dê preferência aos locais onde se tem certeza que tenha itens se não tiver TP suficientes.

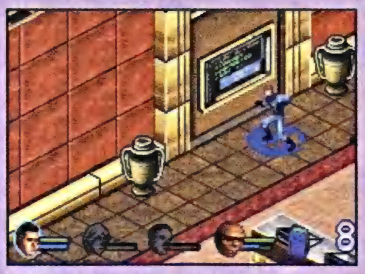
Fantastic 4

DICA: Homem-Tocha tem poderes que permitem atacar de longe, de maneira mais segura.

Por Baby Betinho

O mais recente filme do Quarteto Fantástico chega também ao Game Boy Advance e a mecânica de jogo é bastante semelhante ao dos consoles grandes. Quer dizer, o jogador usará os poderes de todos os membros do Quarteto, em fase cheias de ação e combates. A visão é a chamada isométrica, meio na diagonal. Cada herói possui uma série de golpes característicos. São golpes "normais", especiais e cósmicos, além de um devastador golpe que varre a tela de inimigos. O andamento é bastante linear, com poucas áreas secretas para visitar e os combates são igualmente simples, apesar de competente. As animações são bem feitas, mas os gráficos, principalmente os cenários são um pouco pobres. Os personagens são um pouco mais detalhados. Apesar d e um pouco repetitivo, Fantastic 4 pode matar a saudades dos jogos de brigas, como Final Fight e Double Dragon.

DICA: procure por rotas alternativas para achar vidas extras. Basta quebrar poderes suspeitas.



DICA: use os personagens certos nos marcadores para realizar os minigames. Com o Sr. Fantástico aparece um minigame.

DICA: quando a situação apertar, use os poderes cósmicos. Em situação normal, use os especiais.

USE OS PODERES CÓSMICOS

Depois de um certo tempo, é possível usar poderes cósmicos, que consome a barra azul. Pressione R + A ou R + B para usar diferentes poderes. Para usar os especiais pressione B e logo depois o A; esse golpe não gasta energia. O poder mais devastador é feito com L + A, mas todos do Quarteto precisam ter energia azul no máximo. Sue tem um poder especial, de ficar invisível, pressionando duas vezes o botão R.

Fantastic 4	
Activision/Tours Ação 1 jogador	7.2
Controle	7.0
Diversão	7.5
Gráfico	7.0
Som	7.0

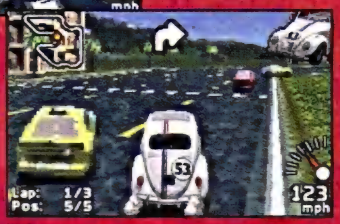
Herbie: Fully Loaded

DICA: pegue as estrelas amarelas para conseguir um aumento de velocidade. Só tome cuidado nas curvas.

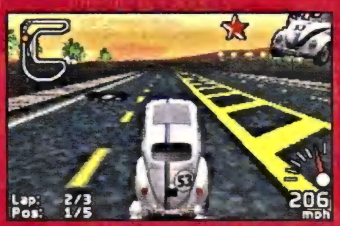
Por Marjorie Bros

O simpático filme "Se Meu Fusca Falasse" foi refilmado e, sendo assim, virou um jogo. Seguindo a história da nova versão, o carrinho Herbie participa de corridas de Nascar, uma velocíssima competição americana de Stock Car. O game, para Game Boy Advance, é bem simples, voltado para os mais novinhos. Os gráficos são o ponto alto do jogo, assim como a velocidade da tela, bastante suave. As fotos entre as fases, com a bonitinha Lindsay Lohan, também tem qualidade. Mas as qualidades param por aí. O jogo é fácil e possui muito poucas pistas: oito apenas. Em algumas horas é possível terminar o título. Existem outros modos de jogo, como o Frea Race e o Championship, mas a diversão não dura muito mais. Sem opção para inverter pistas ou jogar com um amigo, Herbie: Fully Loaded acaba perdendo a graça muito rapidamente.

DICA: com o botão L pode-se acionar as estrelas verde e azul, que permitem, respectivamente, pular e usar o turbo. O botão R lança um estepe que destrói os oponentes.



DICA: nas curvas, pode-se usar os oponentes para ficar escorado e girar com grande velocidade. Se não for o caso, reduza um pouco a velocidade.



DICA: fique ligado nos obstáculos, que fazem perder muita velocidade.

Herbie: Fully Loaded	
Buena Vista Interactive Corrida 1 jogador	7.3
Controle	7.5
Diversão	7.0
Gráfico	8.0
Som	7.0

Dicas

GameCube PC
XBox PlayStation 2

FANTASTIC FOUR

Arenas

Consiga um número indicados de ícones Fantastic 4 nas fases.

Arena	Ícones
Guard Granny	31
Survival Killing Stage 2: Barge	2
Survival Killing Stage 3: Underground	4
Survival Killing Stage 4: Tikal	7
Survival Killing Stage 5: Horus	20
Survival Killing Stage 6: Elevator	25
Survival Killing Stage 7: Shield	28

Extras

Faça as tarefas indicadas ou compre os bônus no menu de upgrade para liberar os efeitos.

Efeito	Tarefa
Arte-conceito dos chefes	Compre por 1.000 pontos
Rascunho dos personagens (Marvel)	Compre por 1.000 pontos
Entrevista com Chris Evans	Compre por 5.000 pontos
Entrevista 1 com os desenvolvedores	Colete 22 ícones Fantastic 4
Entrevista 2 com os desenvolvedores	Colete 33 ícones Fantastic 4
Rascunho dos inimigos	Compre por 1.000 pontos
Entrevista com Jessica Alba	Compre por 5.000 pontos
Entrevista com Julian McMahon	Compre por 5.000 pontos
Missão bônus Latveria 1	Termine o jogo na dificuldade Medium
Missão bônus Latveria 2	Termine o jogo na dificuldade Hard
Entrevista com Loan Gruffudd	Compre por 5.000 pontos
Entrevista com Michael Chiklis	Compre por 5.000 pontos
Entrevista 1 com Stan Lee	Colete 9 ícones Fantastic 4
Entrevista 2 com Stan Lee	Colete 13 ícones Fantastic 4
Entrevista 3 com Stan Lee	Colete 26 ícones Fantastic 4
Entrevista 4 com Stan Lee	Colete 29 ícones Fantastic 4
Entrevista 5 com Stan Lee	Colete 35 ícones Fantastic 4
Painel-conceito do gibi Ultimate Fantastic 4	Compre por 1.000 pontos
Painel 1 de Ultimate Fantastic 4	Compre por 2.500 pontos
Painel 2 de Ultimate Fantastic 4	Compre por 2.500 pontos
Painel 3 de Ultimate Fantastic 4	Compre por 2.500 pontos
Painel 4 de Ultimate Fantastic 4	Compre por 2.500 pontos
Painel 5 de Ultimate Fantastic 4	Compre por 2.500 pontos
Rascunho de Ultimate Ultimate Fantastic 4	Compre por 1.000 pontos
Entrevista 1 com Zak Penn e Marty Signore	Compre por 5.000 pontos
Entrevista 2 com Zak Penn e Marty Signore	Compre por 5.000 pontos
Biografia 1 dos inimigos originais do Quarteto Fantástico	Compre por 2.000 pontos
Biografia 2 dos inimigos originais de Quarteto Fantástico	Compre por 2.000 pontos
Biografia 1 dos vilões clássicos do Quarteto Fantástico	Compre por 2.000 pontos
Biografia 2 dos vilões clássicos do Quarteto Fantástico	Compre por 2.000 pontos
Biografia do Quarteto Fantástico	Compre por 2.000 pontos
Capa 1 do gibi clássico do Quarteto Fantástico	Compre por 2.500 pontos
Capa 2 do gibi clássico do Quarteto Fantástico	Compre por 2.500 pontos
Capa 3 do gibi clássico do Quarteto Fantástico	Compre por 2.500 pontos
Capa 4 do gibi clássico do Quarteto Fantástico	Compre por 2.500 pontos
Capa 5 do gibi clássico do Quarteto Fantástico	Compre por 2.500 pontos
Capa 6 do gibi clássico do Quarteto Fantástico	Compre por 2.500 pontos

Várias dicas

Faça os comandos na tela de menu principal para ativar os efeitos. Um som confirma a dica.

Efeito	GameCube	PlayStation 2	Xbox
Poderes cósmicos infinitos	↑, B(3), ←, →, X	↑, □(3), ←, →, ○	Up, X(3), ←, →, B
Fase bônus infernal	→(2), B, X, ←, ↑, ↓	→(2), □ ○ ←, ↑, ↓	→(2), X, B, ←, ↑, ↓
Arena Barge e entrevista com Stan Lee	B, X, B, ↓(2), X, ↑	□ ○ □, ↓(2), ○ ↑	X, B, X, ↓(2), B, ↑

XBox PlayStation 2

DESTROY ALL HUMANS!

Várias dicas

Pause o jogo e digite os comandos enquanto segura o botão L2 (L no Xbox). Solte o botão antes de despausar. Uma mensagem confirma a dica.

Dica	Efeito	PlayStation 2	Xbox
Bulletproof Crypto	Invencibilidade	□, ○, ←(2), ○, □	X, Y, ←(2), Y, X
Ammo-A-Plenty	Munição ilimitada	←, ○, R2, →, R1, □←	Y, White, →, Black, X
Deep Thinker	Concentração ilimitada	L2, R1, R2, ○, →t, R2, ○	Black, White, Y, →, White, Y
Aware Like A Fox	Medidor de alerta no máximo	→, □, R2, R1, →, R2	→, X, White, Black, →, White
Nobody Loves You	Nível de alerta zerado	R2, →, R2, R1, □, →	White, →, White, Black, X, →
Pox Unlocks*	Todos os upgrades**	□, ○, ←(2), ○, □	X, Y, ←(2), Y, X
Mmm... Brains!**	Aumentar DNA	R1(2), R2(2), ←,→,←, →, R2, R1	Black(2), White(2), ←, →, ←, →, White, Black
Alien From Ipanema	-	-	Y, Black, ←(2), White
Monkey Brad	-	-	White, →, ←, Black, Y, White, Black, X
I Told U I Was Hardcore	-	-	White(2), →, X, Y, Black, White, Black
Helvetica	-	-	Black, White, Black, X, Black, White(2)
Blind Humans	Humanos cegos	-	White, Black, →, ←, X, Black, White

*Faça a dica durante a pausa dentro da nave.

**Todos melhoramentos para as armas já liberadas estarão disponíveis.

***Faça a dica no menu da nave-mãe.

Bônus de Furon Propaganda

Termine a fase Attack Of The 50 ft. President para liberar as seguintes opções no Furon Propaganda: Crypto, Phone Home!, Developer Darwinism: Evolution Of The Game, E3 Booth Footage e Goofy Screenshots And Voice-Overs.

Vídeos Furongami

Colete todos os probes nas missões alternativa das localidades para liberar os vídeos correspondentes na opção Furongami dentro de Archives.

Vídeo	Colete probes de...
Art Of The Furon	Santa Modesta
Blue Book	Saucer Blueprints movie: Rockwell
Evolution Of An Alien	Turnipseed Farm
Face of the Enemy	Area-42
Pathetic Humans!	Union Town
The Concept Barnyard	Capitol City

Os melhores preços você SÓ encontra AQUI!

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games

DESDE 1995

Financiamos suas compras com a Losango em até 12x

ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

Venha se inscrever no melhor campeonato de Winning Eleven do momento em nossa loja 3*!

Digital Stadium

WWW.DIGITALSTADIUM.COM.BR

KIT PROMOCAO POR R$ 109,00

PSP

NINTENDO DS

JOGOS ORIGINAIS À PARTIR DE **R$ 170,00**

PS Two

PS II

GAME CUBE

X-Box

VENUS +

MATRIX INFINITY

MARS - 805

PROMOCAO

Troca do leitor original PS II à partir de R$ 290,00 à vista!

Troca do leitor original PS Two R$ 150,00 à vista!

Troca do leitor PS One R$ 139,00 à vista!

LANÇAMENTO

OS MELHORES MOD CHIPS DO MERCADO

LA6508

THUNDER CHIP

MURANO

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

Loja 1 - **Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216 -**
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 - Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - **Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01 -**
Fone: (011) 3361-2783

*Loja 3 - **Alameda dos Aicas, 327 - Moema**
Fone: (011) 5053-4398

SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DOS MOD CHIPS E PECAS NO BRASIL. PRECOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

Promoções válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

Por Marcelo Kamikaze

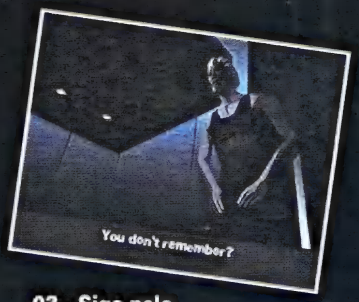
Killer 7

Desde o primeiro momento em que foi revelado, pôde ser percebido que Killer 7 não era um jogo muito comum. Os gráficos são excêntricos, mas ele é apenas a aperte visível de um jogo muito diferente dos outros. A Capcom tem se esforçado em fazer jogos fora do padrão, como Viewtiful Joe. E Killer 7 leva essa filosofia para outros níveis. A história foi escrita por Suda51 e possui muitas particularidades. Conta a história de Harman Smith, o assassino de sete personalidades, e o terrorista, Kung Lan, o "mão de deus". Na prática o jogador controla sete personagens, cada um mais pirado que o outro, e que, geralmente, podem ser trocados a qualquer hora. Cada um deles tem um poder específico. Um deles, Garcian, tem uma função particular de recolher os restos mortais dos outros seis personagens, a fim de ressuscitá-los. O game pode ser classificado como ação com exploração, com elementos de tiro em primeira pessoa. O controle é bem diferente de um Resident Evil, por exemplo. O jogador não tem a liberdade de ir a qualquer lugar. Existe uma espécie de "trilho" invisível e, quando houver

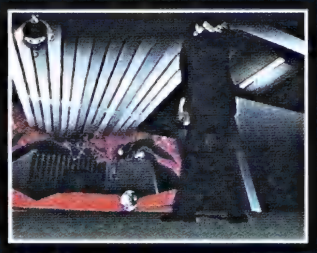
TARGET 00: ANGEL

01 - Passe o corredor de entrada e fale com Iwazaru. Ele e outros fantasmas como Travis darão dicas durante todo o jogo.

02 - Na sala Harman's Room, você poderá trocar de personagem, salvar o jogo e transformar o sangue coletado em Serum.



03 - Siga pelo corredor e fale com Travis no elevador.

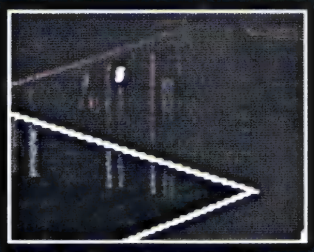


04 - Na garagem use o Dan. Atire nos ovos para se transformarem em smiles. Com sangue suficiente, atire com o tiro triplo de Dan no ponto amarelo do inimigo para liquidá-lo.

05 - Fale com Travis no final da garagem para ganhar a Soul Shell.

06 - Volte ao corredor do elevador e siga pelo caminho do Norte que abriu. Fale com Iwazaru e siga para o segundo andar.

07 - Continue pelo caminho das portas duplas. Fale com Travis, volte e siga para o caminho East.



08 - No final do corredor, começará um filminho, Após, siga para o caminho South.

divisão de caminho, aparecem opções para o usuário escolher. Existem diversas maneiras de matar os inimigos, mas a principal é acionar o modo de mira e atirar nos inimigos. Eles são invisíveis e é necessário acionar um scanner para enxergá-los. Se os protagonistas são bem esquisitões, os chefes conseguem ser mais louco ainda. Variando entre personagens que parecem ter vindo de gibi japonês até monstros psicóticos, cada um deles só pode ser morto com muita tática. As partes de adventure são similares a outros jogos: o usuário precisa encontrar diversos itens para poder prosseguir pelas fases. Os gráficos lembram quadrinhos como Sin City, de Frank Miller, e abusa dos autocontrastes. É um cel-shading muito singular. O jogo é tão impactante que o jogador poderá demorar um tempo para se acostumar com o mundo particular de Killer 7. Mas uma vez pego pelo clima do game, será difícil esquecê-lo por um bom tempo. Pelo jeito os produtores Shinji Mikami e Hiroyuki Kobayashi, respectivamente, diretor e produtor de Resident Evil 4, acertaram a mão novamente.

Killer 7

Capcom/Grasshopper
Ação/adventure
1 jogador

9.0

Controle 9.0

Apesar da estranheza inicial, com o tempo, o jogador percebe que os controles são bem pensados.

Diversão 9.5

O enredo é fantástico, o sistema de jogo agrada e ainda tem muita ação.

Gráfico 9.0

A direção artística pode dividir opiniões, mas a qualidade técnica não pode ser menosprezada.

Som 8.5

O trilha sonora segue a linha de exotismo de todo o jogo. Os efeitos sonoros e dublagens são competentes.

Um horror? *Por Marjorie Bros*

Eu não entendo vocês adorando jogos de psicopata, pra mim são todos assustadores. Só servem para não me deixar dormir.

As sete faces de Smith

GARCIAN SMITH
Líder das sete personalidades. Pode usar anéis e sua função básica é recolher os restos mortais dos outros Smith para ressuscitá-los. Usa uma pistola com silenciador.

DAN SMITH
Usa uma magnum de seis tiros e é rápido para recarregar. Tem bastante energia e pode usar tiros carregados, usando o estoque de sangue.

MASK DE SMITH
Ex-lutador, sua arma e um lançador de granadas poderosas, capaz de destruir paredes rachadas. Pode usar três tipos de munição: normal, elétrico e concentrador. Possui diversos tipos de arremesso.

KAEDE SMITH
Sua arma possui mira telescópica e permite tiros de precisão. Também é capaz de lutar corpo-a-corpo e usar a chuva de sangue, que elimina barreiras invisíveis.

CON SMITH
Veloz e furioso. Esse é o estilo desse garoto cego, porém suas duas armas permitem um fogo rápido. Ele tem o poder da supervelocidade.

COYOTE SMITH
A principal habilidade dessa personalidade é o de abrir cadeados e pular muros altos. Também possui alto poder de fogo.

KEVIN SMITH
Sua arma são facas e podem ser usadas de perto. Elas não são tão potentes como as pistolas, mas não precisam ser recarregadas. Kevin tem o poder de ficar invisível.

Detonado

Killer 7

09 - Pelo caminho do sul, você irá encontrar um fantasma que dará dicas para derrotar os inimigos.

10 - Continue pelas portas e siga pelo caminho das escadas. Fale com Iwazaru. Siga pelo corredor à esquerda para encontrar um Carrier Pingeon.

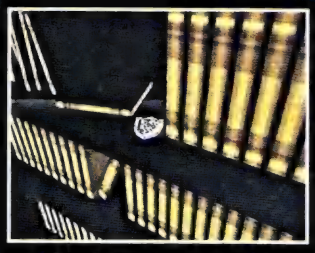
11 - Volte pelas escadas e siga pelo outro caminho para entrar numa grande sala.

12 - Pegue o caminho Northest para entrar na livraria.

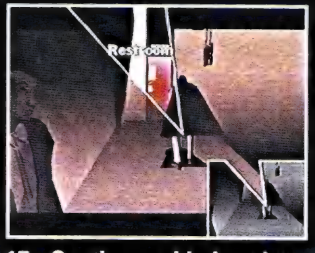
13 - Pegue o corredor West e desça pelas escadas. Entre na lavanderia. Desligue a máquina para pegar o Fire Ring.

14 - Continue por esse corredor e fale com Iwazaru. Use o Coyote para abrir a porta.

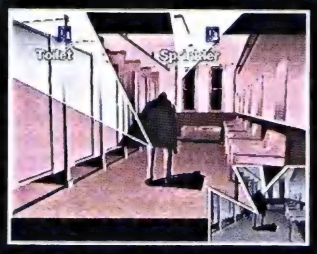
15 - Entre no quarto 212. Desligue o ar condicionado e ascenda as velas pela ordem crescente com o Fire Ring.



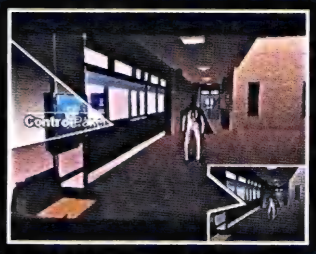
16 - Pegue na prateleira a Odd Engraving. Retorne ao corredor e siga o caminho do South.



17 - Continue subindo pelas escadas e entre no banheiro no final do corredor Western.



18 - Entre no splinkler com a Fire Ring equipada e acione a descarga. Retorne a lavanderia e pegue a segunda Odd Engraving.



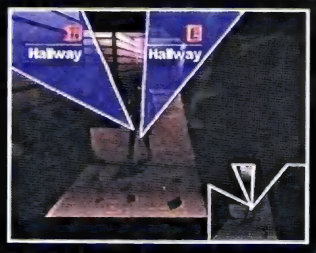
19 - Volte à livraria, acione o Control Panel para abrir um novo caminho. Fale com Iwazaru no corredor West. Mude para o Mask e siga para o caminho Eastern.

20 - Nesse ponto, você acha mais um Carrier Pigeon e Travis. Volte à livraria e siga pelas escadas para o North.

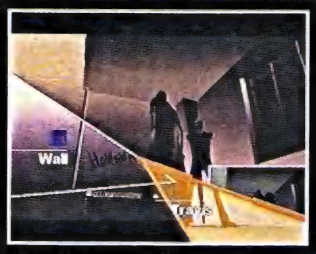
21 - Fale com Iwazaru, siga para o quarto andar. Após o filminho, use o poder de Kaede para abrir a barreira. Pegue a Soul Shell.

22 - Volte e use o Mask para abrir um caminho pela rachadura na parede.

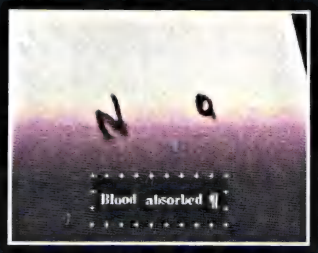
23 - Use coyote para abrir a porta e entre no quarto 406. Fale com Travis.



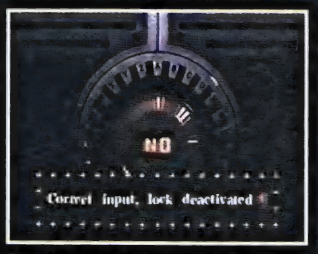
24 - Volte e pegue o corredor do North.



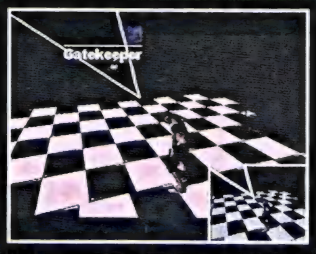
25 - Siga para o South e fale com Travis.



26 - Use o poder de Kaede na parede para revelar as letras N.O.



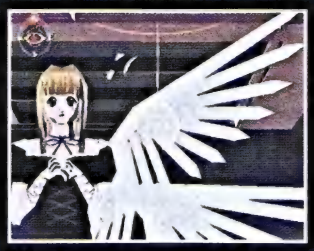
27 - Desça e entre na Boiller Room. Coloque as letras que acabou de achar. Fale com Travis e suba as escadas.



28 - Siga pelo corredor e salve o jogo se quiser na Harman's

Room. Siga pelo corredor e fale com Iwazaru. Na próxima sala fale com o Gatekeeper e siga pelo caminho que abriu para enfrentar o mestre da fase.

29 - No topo, você irá virar Garcia, Fale com Travis e siga.



30 - Na primeira parte do inimigo, acerte as quatro asas.

31 - Na segunda parte, enquanto ela estiver atirando, corra e acerte os pontos em suas costas.

32 - Após matar o chefe, atire em Kun lao e depois atire em sua mão para finalizar a missão.

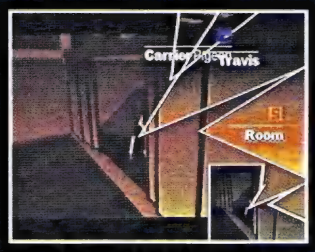
TARGET 01: SUNSET - PARTE 1

33 - Entre na Harman's Room, use a Tv e escolha Harman.

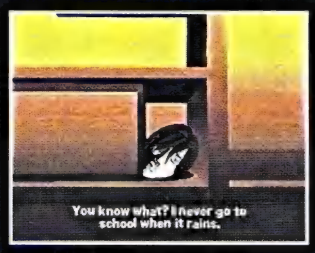
34 - Saía da sala e siga para Outside.

35 - Siga pelo corredor Northeast. Use Mask para quebrar as rochas e continuar pelo corredor.

36 - Continue pelo caminho e entre na sala Waiting Room a sua direita.



37 - Dentro da sala, fale com Travis e pegue um Carrier Pigeon. Use o pulo de Coyote para alcançar o ponto alto da fase - Attic.

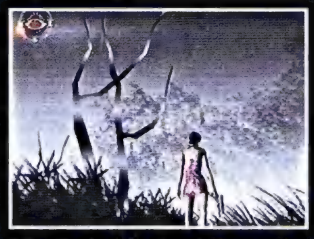


38 - Siga até o final do telhado para encontrar Susie e ganhar um Water Ring.

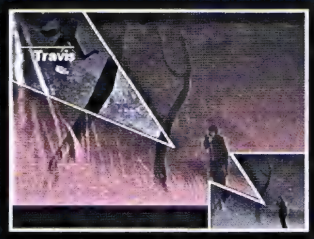
39 - Volte pelo telhado. Retorne a sala Waiting Room e siga para o Foyer.

40 - Siga pelo North do Foyer pelo caminho East para falar com Travis.

41 - Continue pelo North até entrar no Lobby.



42 - Na próxima tela, entre no Garden e use o poder especial de Kaede para destruir a barreira. E use Dan para destruir o mostro gigante com seu tiro.



43 - Fale com Travis e retorne a casa seguindo pelo caminho North.

44 - Entre na sala Guestrooms e use o Water Ring no vaso a sua direita.

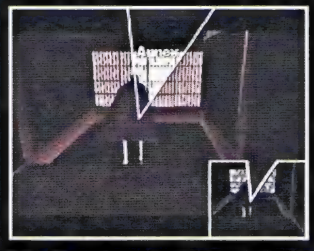
45 - Verifique a pintura perto de Yoon-Hyun para pegar um Odd Engraving.

46 - Saía do Guestrooms, siga pelo caminho Eastern e entre em mais uma sala Guestrooms.

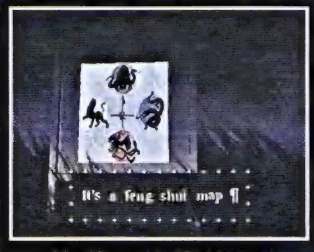
47 - Siga pela direita no caminho North, cuidado com os inimigos.

48 - Continue pelo North e use o Odd Engraving para abrir a porta. Siga pelo North.

49 - Use o Mask para retirar os pedaços de madeira na cozinha.



50 - Continue pelo caminho e entre em Annex.

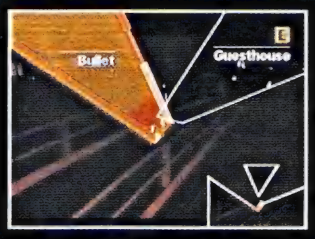


51 - Verifique a placa que indica aos papéis de parede que precisam ser fechados em cada sala.

Killer 7

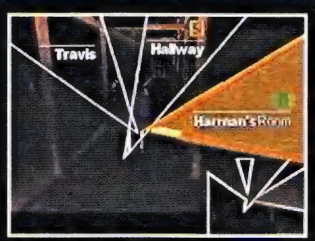
52 - Segue as salas e o papel de parede que precisa ser fechado em cada sala: West House - White Tiger, North House - Black Warrior, East House - Azure Dragon e South House - Red Phoenix.

53 - Quando sair da última sala, a ponte irá se formar.

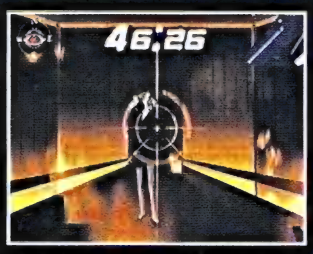


54 - Cruze a ponte e pegue no meio dela um Soul Shell.

55 - Entre na sala Guesthouse para falar com o Gatekeeper. Siga o procedimento da primeira fase.



56 - Fale com Travis e salve o jogo se for necessário.



57 - Para eliminar Julia nesse duelo, utilize Con que atira rapidamente e mande bala. Quem acertar mais bala em seu adversário, vence.

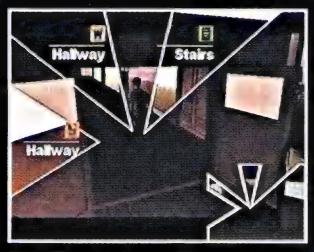
TARGET 01: SUNSET - PARTE 2

58 - No começo da segunda parte da fase, verifique as inicias no carro.

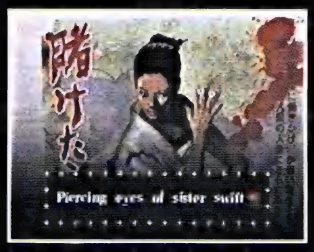
59 - Siga pela estrada. Salve o jogo se quiser e siga pelo caminho do North.

60 - No caminho Western, fale com Iwazaru.

61 - Siga pelo caminho do North para achar uma máquina de vender alimentos.



62 - Escolha os alimentos - Bloody, Creamy e Wild Vegetable que corresponde as iniciais do carro.

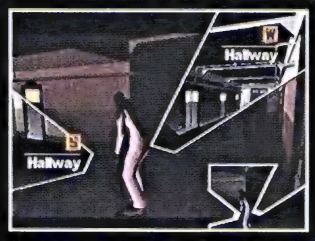


63 - A máquina irá revelar um novo caminho. Siga por ele e entre no caminho South.

64 - Entre na sala Manager's Room. Passe pelo Control Panel e verifique o Pôster no caminho East.

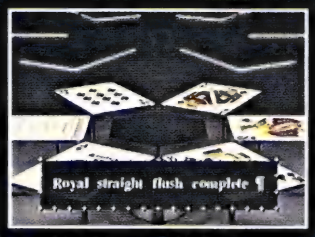
65 - No caminho de volta pelo corredor, utilize o Coyote no Panel Lock para desligá-lo.

66 - Siga pelo caminho West. Fale com Travis e entre na sala 105. Role os dados até conseguir os olhos de cobra como na pintura.



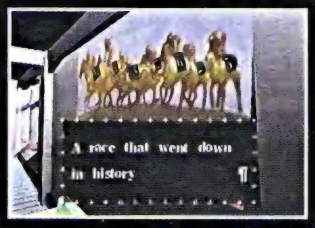
67 - Pegue um Soul Shell que irá aparecer.

68 - Siga pelas escadas para o segundo andar. Pegue o caminho do South.

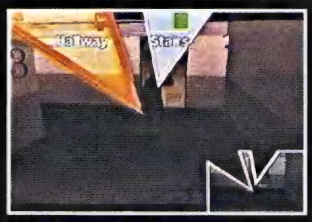


69 - Verifique o pôster perto do Yoon-Hyun. Siga pelo caminho West e entre na última porta a direita.

70 - Mude a carta 9 de lugar para formar um Royal Flush, Pegue o segundo Soul Shell que irá aparecer.

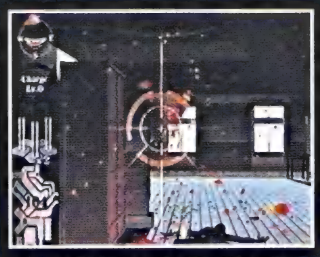


71 - Siga para o terceiro andar. Fale com Iwazaru. Use Dan para matar o monstro.



72 - Siga pelo corredor South e entre no quarto 307. Fale com Travis e verifique o pôster de corrida de cavalos na parede.

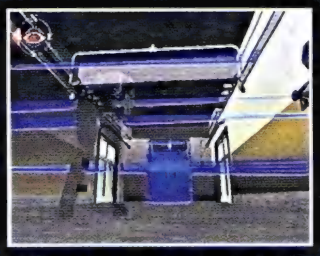
73 - Saía, siga pelo caminho West e entre na última sala à esquerda.



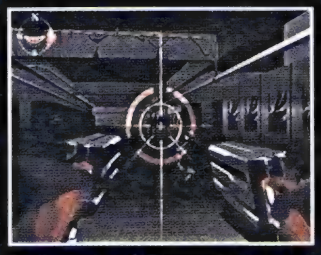
74 - Na corrida de cavalos, coloque a seqüência que verificou no pôster 1437625.

75 - Pegue o terceiro Soul Shell. Volte ao corredor e entre na sala 301.

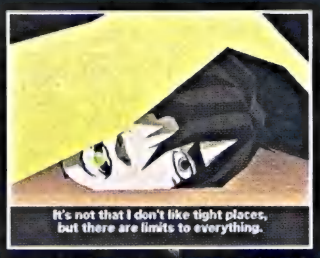
76 - Use Dan para matar o monstro. E use Coyote para pular para o quarto andar.



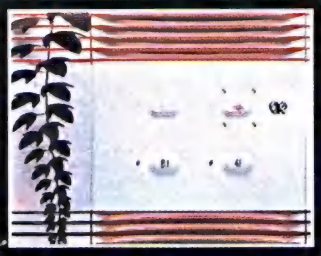
77 - Fale com Iwazaru pelo caminho.



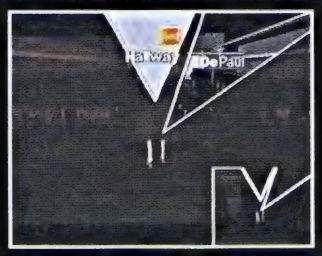
78 - Siga pelo corredor perto da sala 401. Nessa sala você terá que colocar cenários para as cartas. Borboleta - Rosas. Veado - Objeto com queda e o Outro Objeto - Pequenos objetos verdes e vermelhos com o céu vermelho.



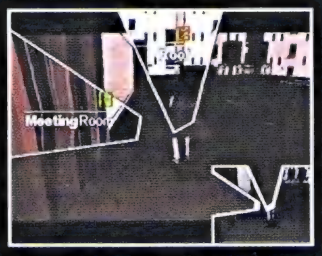
79 - Após colocar a seqüência certa, você ganha mais um Soul Shell.



80 - Retorne ao corredor e use o poder de Kevin para passar pelos lasers e encontrar novamente o Gatekeeper.



81 - Para acabar com Jean, você precisa atirar na parte de cima da parede para cair sobre ele e acertá-lo.



82 - Passe pelo locker room e entre em Mah-Jongg Room. Pegue com Susie a Wind Ring. Fale com Travis e abra o Control Panel.

83 - Selecione a opção B1 - TOP. E volte para o elevador.

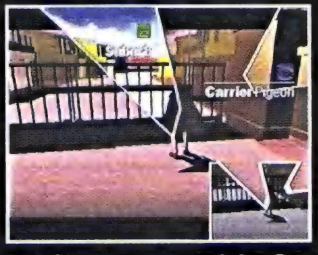
84 - Na sala Locker Room, fale com DePaul. Entre no elevador, no telhado, salve o jogo fale com Iwazaru e Travis.

85 - Utilize o Wind Ring na armadilha para entrar em Meeting Room.

86 - Utilize Kaede para matar esse chefe. Atire nos mísseis ou desvie e acerte o cara de gravata. Quando ele for atingido, o cara menor irá verificar algo nele, expondo seu cérebro. Nessa hora terá que acertar o cara menor, seja rápido e repita a operação até sobrar apenas um rapaz para acertar.

TARGET 02: CLOUDMAN

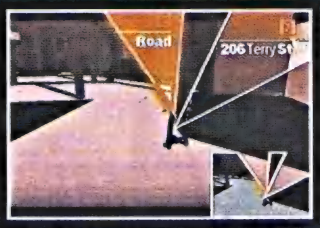
87 - Selecione Harman na Tv e siga para Outside.



88 - Siga para o caminho Gate. Fale com Travis e Iwazaru.

89 - Siga para o Caminho Gas Station. Use o Mask para puxar o caminhão.

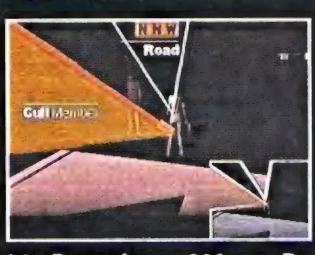
90 - Abra o Gas Pump e pegue a Stamina Ring com Susie. Fale com Travis perto das bombas e siga pelo caminho Western.



91 - Siga pelo caminho West para pegar um Carrie Pigeon e entre em Suburb.

92 - Fale com o Cult Member. Nessa área, poderá usar Coyote para alcançar os telhados das casas.

93 - No segundo andar da casa 210, utilize o Water Ring no vaso para receber um Odd Engraving.

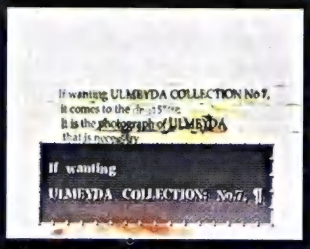


94 - Perto da rua 206, use Dan para matar o monstro.

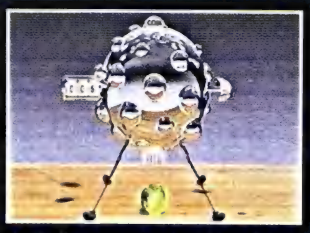
Detonado

Killer 7

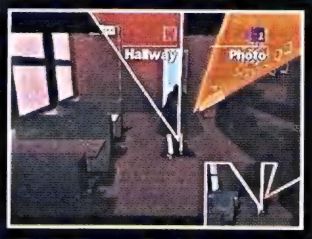
95 - Utilize Coyote para atingir o segundo andar da casa 206. Dentro, utilize Kaede para absorver o sangue na parede.



96 - Siga pelo caminho do monstro que Dan matou e utilize Coyote para abrir a porta no final do corredor.



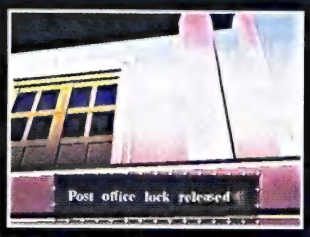
97 - Siga para o North e fale com o Cult Member. Siga para o Gate Lock.



98 - Utilize o Odd Engraving e digite a palavra HUSTLE no cadeado, palavra que estava escrita na camisa de Travis em Gas Station.

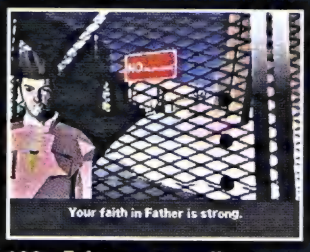
99 - Verifique o Bulletin Board e o Pôster no caminho para o Dinner.

100 - Dentro da sala, siga para o Northeast. Fale com o Cult Member e use o Toy Dispenser para trocar os inimigos que matou (Ulmeyda Smiles) por figurinhas do presidente. Troque até não poder mais.

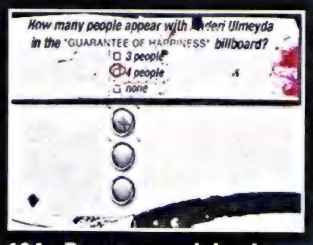


101 - Pegue o outro caminho em Dinner. Verifique a figura na parede e saía. Fale com Julia e volte para a estrada principal da fase.

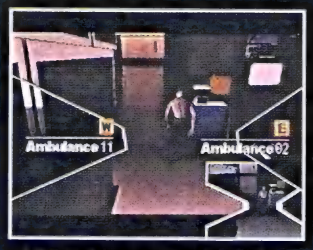
102 - Siga pela rua passando pela estrada de trem. Fale com o Cult Member e use a foto de Andrei para abrir a porta da Drugstore.



103 - Fale com a mulher dentro e a porta da Warehouse irá se abrir. Siga para a Warehouse para encontrar a última figurinha do presidente.



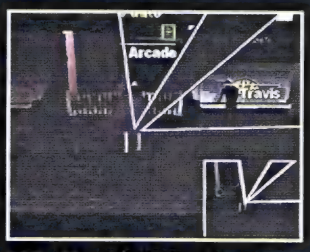
104 - Pegue o caminho do Post Office e fale com Cult Member. Siga pelo caminho Western.



105 - Fale com Travis e siga pelo caminho Mountain Path. Use o poder de Kevin, se quiser nesse ponto.

106 - Fale com o Cult Member. Fale com Travis e siga para o Gate para responder uma série de perguntas.

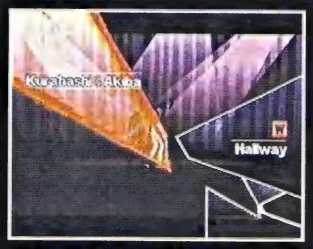
107 - Segue as respostas das perguntas:
1 - 3 people, 2 - 4, 3 - Purple, 4 - Texas Bronco, 5 - Perfect City, 6 - 6 e 7 - Suit.



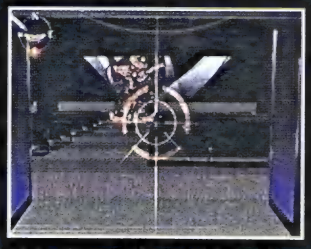
108 - Na próxima tela, na entrada à esquerda, você poderá salvar o jogo. Na ebtrada à direita, entre no trailler para enfrentar o mestre.

109 - Siga por dentro do trailler para encontrar Andrei. Para derrotá-lo, atire na cabeça roxa.

TARGET 03: ENCOUNTER - PARTE 1



110 - Selecione Harman na Tv e siga Outside.



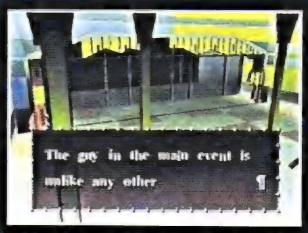
111 - Siga pelo caminho do North e fale com Travis e Iwazaru. Entre no caminho Arcade.

112 - Siga pelo Western. Pegue o caminho Northeast e entre no Cinema 4. Use o Mask para quebrar a parede. Abra o baú e ele ganhará uma nova roupa.

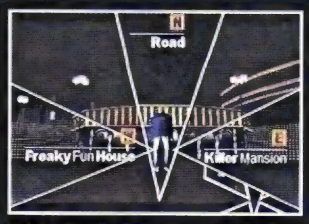
113 - Saía e entre no Cinema 3. Fale com Travis e com Kurahashi e Akiba.

114 - Acorde Dan e siga para o Cinema 2. Mate o monstro e fale com Travis.

115 - Entre no Cinema 1, mate os monstros e use o Coyote para abrir o baú. Susie dará o Time Ring.

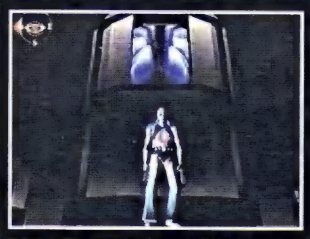


116 - Siga pelo caminho até o final. Fale com Iwazaru e use o Time Ring no Old Dressing para pegar um Odd Engraving.



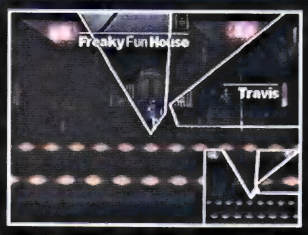
117 - Siga para o outro lado. Fale com Iwazaru e ligue as luzes do painel do cinema.

118 - Siga para o caminho dos cinemas. Use o Wind Ring nos balões para pegar a Soul Shell.



119 - Retorne para a Passage e use o Mask para destruir a parede que bloqueia a passagem.

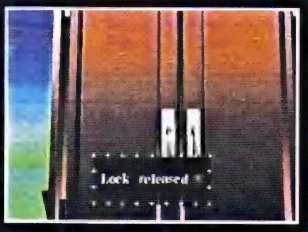
120 - Siga pelo caminho, use Dan para matar os monstros. Siga para Killer Mansion Path.



121 - Fale com Iwazaru e siga pelos corredores entrando nas portas com a cara do Heaven Smile.

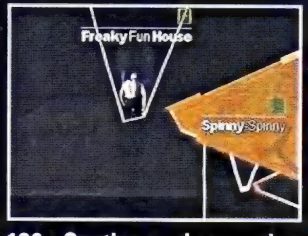
122 - Ao chegar nesse ponto, use o poder de Coyote para falar com Travis no alto e pegar mais um Soul Shell.

123 - Entre no sofá. E siga para o caminho do Freaky Fun House.

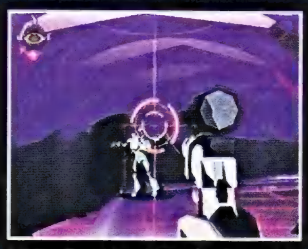


124 - Use o Mask para entrar nessa porta.

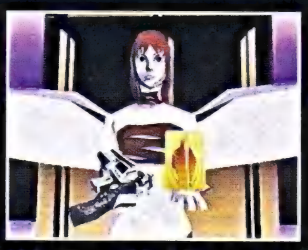
125 - Use o poder de Kevin para passar com facilidade pelos inimigos e use Con para passar pelo Child's Entrance.



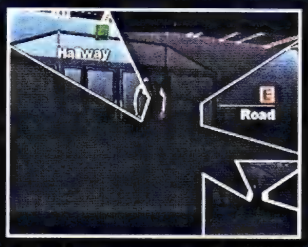
126 - Continue pelo corredor e use Mask para destruir a rachadura na parede.



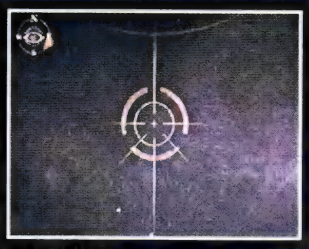
127 - Em Squeaker's Attack, acione do outro lado o centro da fase e use o tiro de Mask para destruir a parede com os ratos e liberar a outra porta, siga por ela.



128 - Use o Wind Ring para liberar a ponte. E use o tiro de Kaede para acertar as miras de todos os ursos e liberar as portas.



129 - Utilize a porta da esquerda, caso queira salvar o jogo e liberar o atalho.



130 - Siga para Spiny-Spiny Room. Utilize o tiro de Kaede para acertar o ponto vermelho do Ceramic Smile.

131 - Após matar, você irá ganhar mais um Soul Shell e uma nova arma para Dan. Siga para Adventure Plaza.

132 - Em Adventure Plaza, siga o caminho do North para encontrar novamente com o Gatekeeper.

133 - Para destruir Ayame, fique posicionado em um local, aonde poderá acertá-la de frente. Quando ela passa embaixo do poste é a hora de atirar. Com mais ou menos uns 15 tiros, ela morre.

TARGET 03: ENCOUNTER - PARTE 2

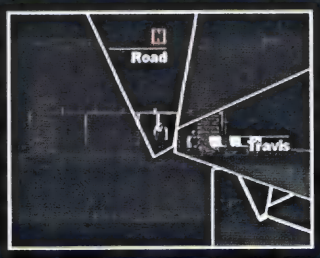
134 - Fale com Iwazaru perto do Gate e siga para o Carport Area.

135 - Fale com Iwazaru de novo. Siga pelo caminho Western para o Garden.

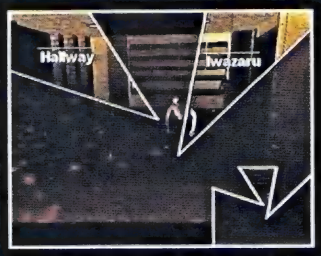
136 - Atire com o tiro de Dan carregado na estátua para fazer cair no chão um Soul Shell, pegue-o.

Detonado

Killer 7

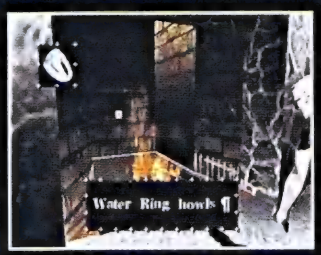


137 - Retorne para o Garden e pegue o caminho East. Siga para o South e use o Fire Ring no Tank Water para pegar um Odd Engraving.



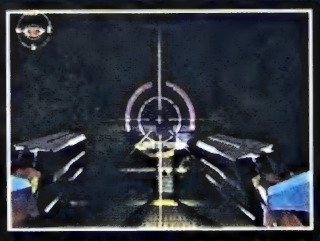
138 - Utilize o poder de Kevin para passar pelos lasers. Dentro da garage, atire no Security Terminal para desativar os lasers.

139 - Siga para o South e use o Control Panel. Deixe o carro branco no meio à direita.



140 - Pegue com Susie, o último anel do jogo, Power Ring.

141 - Volte ao Garden e use o caminho North. Fale com Travis e entre na casa.



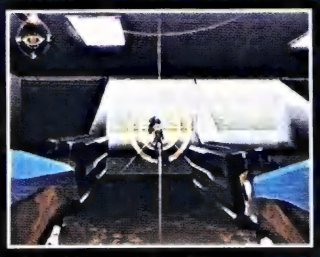
142 - Pegue o caminho North. Na cozinha , fale com Iwazaru e continue pelo caminho.

143 - Pegue o caminho do South e entre no banheiro. Pegue mais um Carrier Pigeon e salve o jogo.

144 - Retorne a entrada da casa e pegue o caminho do South. Na lareira, use a Water Ring para pegar mais um Soul Shell. Aqui poderá usar o poder de Coyote para falar com Travis.

145 - Use o Mask para quebrar a parede e siga pelo caminho. Use Dan para matar os monstros.

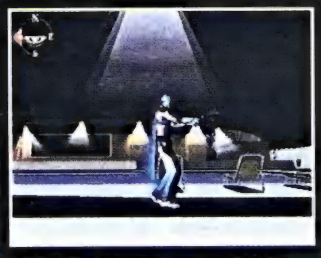
146 - Pegue o caminho North e use Kevin para passar pelos lasers e pelos inimigos. Nessa segunda casa, siga o caminho Eastern.



147 - Use o Time Ring no Closet para pegar mais um Soul Shell. Retorne a entrada da casa e siga o caminho West.

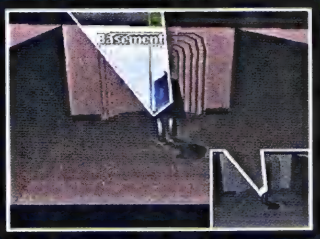
148 - Desligue o Security System no North Bedroom. Continue para a sala no final do corredor.

149 - Fale com Travis e use Con no Child's Entrance. Pegue mais um Odd Engraving e fale com Andrei.



150 - Retorne a entrada da casa e pegue o caminho North. Salve o jogo e entre na sala grande.

151 - Ao enfrentar novamente Ayame, siga ela pelas portas que irão se abrir e mande bala.

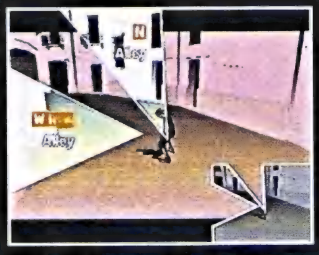


152 - Após matar, desligue o Pool Security à esquerda. Volte para a piscina.

153 - Utilize o atalho com Con no Closet para chegar rapidamente a piscina.

154 - Na piscina, fale com Travis e Iwazaru. Use os dois Odd Engraving na Valve para liberar a piscina.

155 - Atire na rachadura com Mask dentro da piscina para abrir uma nova área, siga por ela.



156 - Fale com Travis. Siga para o Basement, aonde irá encontrar o Gatekeeper.

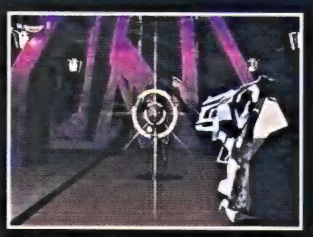
157 - Em mais um duelo, apenas acione a mira quando a pomba voar. Ela tentará te enganar com barulhos, mas somente acione a mira quando ela voar. Quem acertar quatro vezes primeiro, vence.

TARGET 04: ALTER EGO

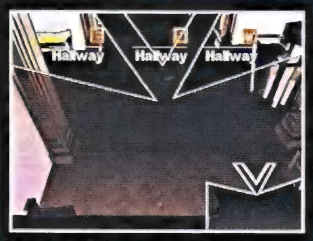
158 - Siga pelo caminho do Alley, fale com Iwazaru. Na próxima área, fale com Iwazaru novamente.

159 - Siga pelo North Alley e fale com Iwazaru novamente. Use o tiro de Mask para liberar a passagem e fale com Iwazaru.

160 - Siga pelo East Alley e entre na porta azul. Use Con para saber as portas certas para entrar.



161 - Continue pelo caminho e siga para o North Alley. Use o poder de Kaede para liberar a passagem.



162 - Fale com Travis e entre na porta vermelha no final do caminho East. Siga para o East. Fale com Iwazaru.

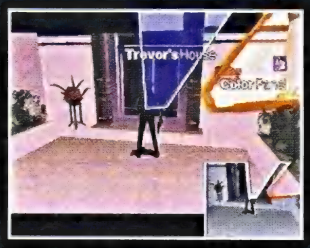
163 - Entre em Church, fale com Iwazaru. Siga para o East pelas escadas. Fale com Iwazaru.

164 - Retorne ao corredor escuro e use a Fire Ring nas lâmpadas. Siga pelo corredor.

165 - Utilize Dan para matar o monstro gigante. Siga pela outra porta.

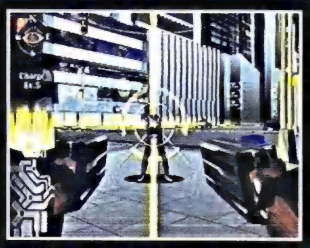
166 - Nessa parte, nas três opções, você salva o jogo, fala com Travis e depois siga pelas escadas.

167 - Siga pelo caminho West Alley e entre na porta ao final. Verifique a pintura na parede e use Mask para derrubar a parede.



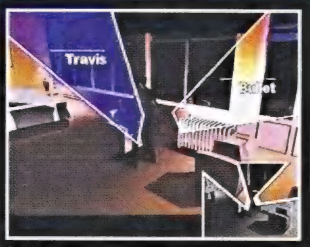
168 - Fale com Iwazaru. E entre na porta ao North. Siga pelo caminho East. Use o Time Ring no barrels para pegar um Odd Engraving.

169 - Continue pelo caminho, fale com Curtis e entre na porta. Use Dan para matar os monstros e fale novamente com Iwazaru.



170 - Siga pelo North para chegar ao terraço. Fale com Travis. Pegue o caminho Southern Alley perto do Gate.

171 - Use o Wind Ring no Windmills. Retorne e entre no Gate.



172 - Use o Odd Engraving para ativar o Control Panel. Caso tenha falado com todos os Iwazaru citados, a porta irá se abrir, siga por ela.

173 - Utilize Dan para matar o monstro. Após voltar ao trailler, siga para outside.

174 - Nas batalhas contra os Rangers, todo movimento que fizer, será copiado. Segue o roteiro das batalhas.

1 - Batalha - win
2 - Batalha - lose
3 - Batalha - win
4 - Batalha - lose
5 - Batalha - lose
6 - Batalha - win

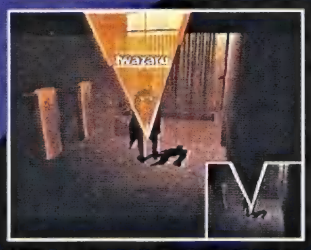
Na última batalha, acerte o inimigo com o tiro amarelo para finalizar a missão.

TARGET 05: SMILE - PARTE 1

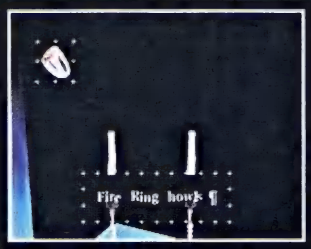
175 - Siga para a nova área do trailler, Forbidden Room. Siga para o outside.

176 - Use Dan para matar o monstro no hotel. Fale com Iwazaru e use o poder de Kaede no balcão do recepcionista para pegar o primeiro Soul Shell.

Killer 7

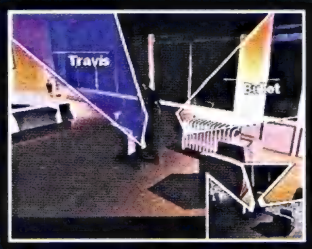


177 - Entre no Elevador e siga para o segundo andar. Fale com Iwazaru, pegue o caminho North e use Dan para matar o monstro.

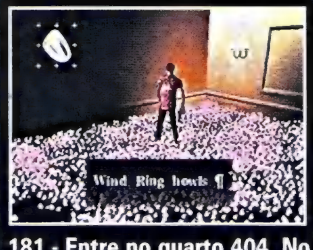


178 - Entre no quarto 203. Pegue o segundo Soul Shell. Pegue o elevador e siga para o terceiro andar.

179 - Entre no quarto 306. Fale com Iwazaru no Bedroom. No Bathroom, atire na tomada para conseguir pegar dentro da banheira mais um Soul Shell. Siga para o próximo andar.

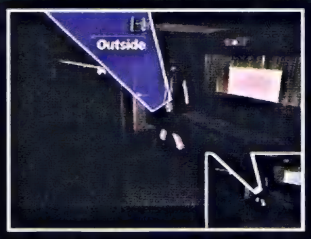


180 - Entre no quarto 406. Fale com Handsome Black.



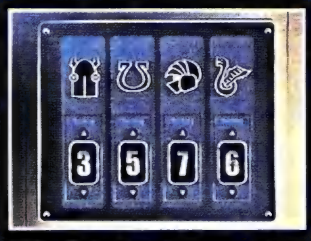
181 - Entre no quarto 404. No Bathroom, fale com Iwazaru. No Bedroom, use o tiro de Mask para pegar mais um Soul Shell. Siga para o próximo andar.

182 - Entre no quarto 502. Fale com Mills. Use o Fire Ring para ascender as velas. Pegue mais um Soul Shell e saía da sala. Siga para o próximo andar.



183 - No sexto andar, siga pelo caminho North. Fale com Iwazaru e use Coyote para entrar no quarto 601.

184 - Fale com Travis no Bedroom e pegue mais um Soul Shell. Siga para o próximo andar.



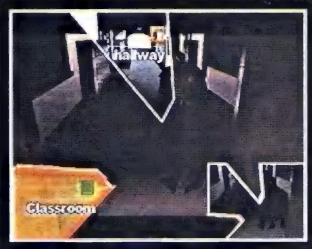
185 - Fale com Iwazaru e use o Wind Ring nas flores para pegar o último Soul Shell.

186 - Entre na suite para encontrar o Gatekeeper. Após retornar ao hotel, entre na sala para finalizar essa parte.

TARGET 05: SMILE - PARTE 2

187 - Saía do Trailler e siga para outside.

188 - Fale com Travis na entrada da escola. Dentro da escola, fale com Iwazaru, suba as escadas.

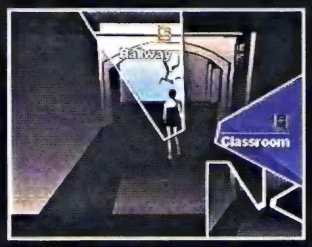


189 - Entre em Data Room. Acesse o Control Panel e digite 3576. Fale com Travis na passagem que abriu para ganhar uma fita.

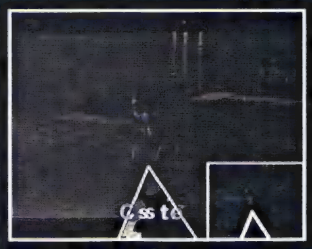
190 - Saía da sala e siga pelo corredor. No final dele, você encontra mais uma fita.

191 - Siga para a entrada principal e pegue o caminho North. fale com Iwazaru e use Kaede no Ladie's Room. Acione a privada para aparecer mais um Carrier Pigeon e mais uma fita.

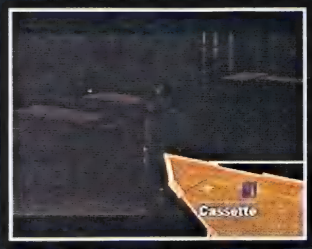
192 - Continue pelo corredor e entre em Classroom. Nessa sala, pegue mais uma fita.



193 - Saía da classe e entre no corredor numa porta á direita. Entre em Classroom à esquerda e pegue mais uma fita em cima da mesa.



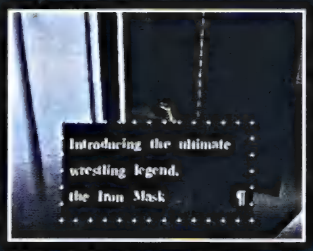
194 - Continue pelo corredor e entre em mais uma Classroom. Pegue mais uma fita.



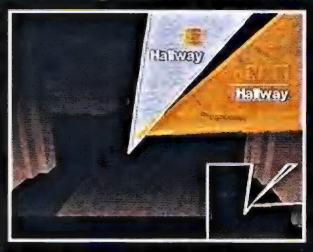
195 - Siga para West e ache mais uma Classroom. Pegue mais uma fita e fale com Iwazaru.

196 - No corredor, siga para Southern. Entre na Classroom à direita. Pegue mais uma fita.

197 - Continue pelo caminho do South e ache mais uma Classroom à esquerda. Pegue mais uma fita.



198 - Atire no armário de número 656 para falar com Travis e no de número 666 para pegar mais uma Soul Shell.



199 - Fique atirando nos armários dessa fileira até abrir mais dois. Abra-os e feche-os novamente para ganhar uma nova roupa para Mask e liberar a porta dupla.

200 - Siga para o North para falar com Travis. Siga para Western para entrar na Cafeteria.

201 - Use Dan para matar o monstro. Siga para o North e fale com Travis. Saía da Cafeteria e siga para o South.

202 - Entre na Library. Encontre com o Gatekeeper. Depois de derrotar o último smile, pegue a última fita.

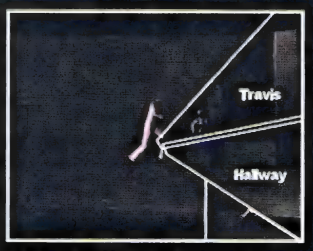
203 - Escute todas as fitas. E siga para o Principal's Office. Siga para o Chairman's Room.

204 - Digite os códigos no Operation Panel: 55549 e 72712, Siga para o Safe.

205 - Gire a manivela do cofre para esquerda e direita até escutar o barulho e abrir o cofre. Pegue o Odd Engraving.

206 - Volte para a sala Data Room. Atire no troféu no Principal's Office para pegar um atalho.

207 - Fale com Iwazaru e Keane no caminho.



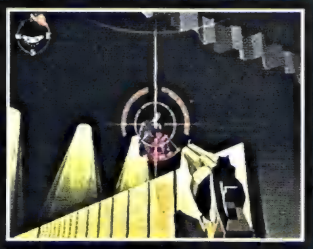
208 - Use o Odd Engraving e o Vision Ring no terminal.

209 - Segue as respostas para colocar no terminal:

1 - PARKREINER
2 - 00480158
3 - ALABAMA
4 - 11221942
5 - B
6 - MICHAEL
7 - KATHARINE
8 - 04281952
9 - EAGLE

Siga para o Gym.

210 - Fale com Travis e entre no Gynnasium. Acione o Control Panel.



211 - Para matar o chefe, atire em suas pernas até cair suas calças. Depois, acerte a bola vermelha.

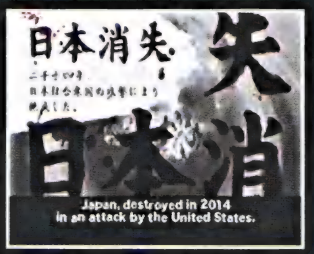
212 - Quando se tornar Garcia, pegue a arma e mate o homem de terno e o cara pendurado.

213 - De volta ao Hotel, siga pelos andares vendo os Bloodstains de cada andar.

214 - Siga até o terraço para saber a verdade sobre a história.

TARGET 06: LION

215 - Siga com Garcia pelo caminho com os smiles. Fale com Matsouki e decida seu final no jogo.



216 - No trailler, siga com Garcia pelo Basement e siga Iwazaru, atire nele cinco vezes para matá-lo e finalizar o game.

217 - Fim.

Por Lord Mathias

Destroy All Humans

Destroy All Humans!

THQ/Pandemic
Ação
1 jogador

8.5

Controle 8.0

Os comandos de tiros e de poderes paranormais funcionam de maneira adequada e intuitiva.

Diversão 8.5

Muitas piadas e destruição – tanto a pé como em "veículo" – ajudam a aumentar a diversão. Mas é um pouco repetitivo.

Gráfico 8.5

Os cenários são bem povoados com vegetação, plantas, gramas e animais. Os personagens, principalmente os protagonistas, estão bem feitos.

Som 8.0

A trilha musical e efeitos sonoros acompanham o clima cômico e estereotipado da aventura. Haja teremim!

GTA Alien? - *Por Marcelo Kamikaze*

Os caras tentaram fazer um GTA com temática alienígena e até que se saíram bem. Mas as missões alternativas são enervantes de tão repetitivo.

Hora da vingança dos alienígenas! Quase todos os jogos eles são tratados como vilões e, pelo jeito, eles ficaram bravos. Em Destroy All Humans!, o jogador controla um ET malvadão, cuja raça quer transformar a Terra na propriedade num tal de império Furon. Para isso, o agente Crypto precisará investigar o planeta e, depois, partir para a dominação. Ele possui armas de tecnologia superior e poderes paranormais, como aqueles de Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy. Com a evolução da aventura, novas armas e melhoramentos ficarão disponíveis. Os poderes mentais incluem leitura mental, explosão cerebral, hipnotismo e telecinese, que é a habilidade de mexer objetos à distância. O estilo de jogo lembra o da série Grand Theft Auto, com mapas grandes e exploração, com alguns itens para pegar. Também há veículos, quer dizer, um veículo: um típico Ovni. Com ele, o jogador poderá provocar a maior destruição: casa, prédios, automóveis e pessoas viram paçoca em segundos. Também serve para abduzir – raptar, em outras palavras – gente. Todos esses arsenais e poderes estão a serviço de um jogo cheio de destruição e de humor. O jogador poderá matar humanos de diversas maneiras e fazê-los palhaços, fingindo-se de prefeito, por exemplo. Mas a representação da violência é contida: o sangue é verde e os cérebros que o ET precisa pegar tem formatos estilizados. Os DNA obtidos dos cérebros servem como dinheiro para melhorar as armas, poderes e a capacidade de sua nave. Agora, chega de conversa. É hora de ajudar os seres de outro planeta a ter sua vingança.

Controles

DURANTE A TELECINESE	PLAYSTATION 2	XBOX
Arremessar	△	Y
Trazer para perto	□	X
Levar para longe	○	B
Mexer o objeto	Analógico direito	Analógico direito
NA NAVE		
Mover	Analógico esquerdo	Analógico esquerdo
Virar	Analógico esquerdo	Analógico esquerdo
Usar arma	R1	R
Trocar arma	R2	X
Pousar	X	A

Só é possível pousar em locais determinados

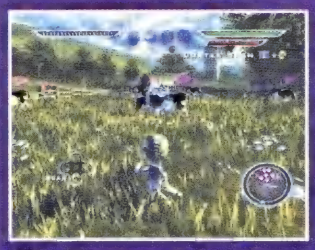
Controles

MOVIMENTO	PLAYSTATION 2	XBOX	OBSERVAÇÃO
Andar/correr	Analógico esquerdo	Analógico esquerdo	-
Controlar câmera	Analógico direito	Analógico direito	-
Pular	X	A	Segure o botão no ar para acionar os jatos
Disfarçar	○	B	Coloque a mira sobre um humano e pressione o botão; gasta foco
Usar arma	R1	R	-
Trocar arma	R2	X	-
Modo paranormal	L1	L	Segure o botão e combine com outros para acionar os poderes disponíveis
NO MODO PARANORMAL			
Leitura mental (scan)	X	A	Também serve para recuperar foco
Explosão mental	○	B	Extrai o cérebro de pessoas inconscientes
Hipnose	□	X	Usado basicamente para as missões primárias
Telecinese	△	Y	Permite mexer objetos à distância. Com upgrades permite mexer objetos mais pesados

Detonado

Destroy All Humans

Turnipseed Farm



001 - No começo, faça o scan nas vacas.

002 - Após fazer o scan, use seu poder telecinético nas vacas.

003 - Mate os humanos que aparecerão, depois extraia seus cérebros. Com isso você acumula DNA para fazer upgrades em suas armas e em sua nave.

004 - Continue indo em direção do objetivo - vá em direção dos pontos de cor rosa que estão no radar. Mate os policiais e entre em sua nave.

005 - Após entrar na nave, destrua as casas, que estão marcadas, com o raio mortal.

006 - Quando chegarem as forças do exército e destrua os tanques com seu raio da morte. Feito isso, aperte Start e coloque na opção de retornar à nave mãe para completar a primeira missão.

Armas, poderes e seus melhoramentos

ARMAS

ZAP-O-MATIC

Raio de choque que imobiliza o oponente. A munição é infinita, mas não é possível usar o tempo todo, necessitando esfriar para usar novamente. Disponível desde o início.

Melhoramentos

Ordem	Custo (DNA)	Efeito
Primeiro	250	Dois podem ser alvejados ao mesmo tempo
Segundo	750	Três podem ser alvejados ao mesmo tempo
Terceiro	1.500	Quatro podem ser alvejados ao mesmo tempo

ANAL PROBE

Essa arma acerta em áreas sensíveis e explode a cabeça dos humanos. Carregue com o botão de tiro e solte para maior eficiência. Disponível depois da missão "Destination Earth!" Não há melhoramentos.

DISINTEGRATOR RAY

Raios que vaporizam a alvo. Disponível na missão "Alien Pool Party".

Melhoramentos

Ordem	Custo (DNA)	Efeito
Primeiro	400	Mais munição e tiros mais rápidos
Segundo	1.000	Tiros duplos
Terceiro	2.000	Tiros triplos

ION DETONATOR

Lança uma bomba de grande poder. Um segundo toque no botão de tiro faz explodir o artefato. Disponível na missão "South By Southwest".

Melhoramentos

Ordem	Custo (DNA)	Efeito
Primeiro	500	Mais munição
Segundo	1.250	Maior área de explosão
Terceiro	2.500	Mais munição e danos

PODERES MENTAIS

PSYCHOKINESIS

Permite Crypto a mover objetos à distância.

Melhoramentos

Ordem	Custo (DNA)	Efeito
Primeiro	500	Move carros
Segundo	1.500	Move tanques e robôs
Terceiro	2.000	Reserva dupla de foco

ARMAS DA NAVE

DEATH RAY

É um raio destrutivo disponível desde o início

Melhoramentos

Ordem	Custo (DNA)	Efeito
Primeiro	500	Recarga mais rápida
Segundo	1.000	Mais danos

ABDUCTO BEAM

Permite pegar objetos e levar para onde quiser. Disponível desde o início.

SONIC BOOM

Essa arma solta glóbulos anti-matéria que atinge todos que estiverem no raio de ação. Disponível na missão "South By Southwest".

Melhoramentos

Ordem	Custo (DNA)	Efeito
Primeiro	750	Mais munição e maior área de ação
Segundo	1.250	Maior área de ação

QUANTUM DECONSTRUCTOR

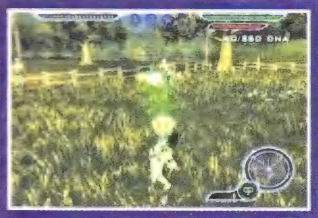
São bombas radioativas com grande raio de ação. Disponível na missão "It's a Wonderful Armageddon".

Melhoramentos

Ordem	Custo (DNA)	Efeito
Primeiro	1000	Mais munição e maior área de ação
Segundo	2.500	Mais munição

007 - Aterrisse sua nave no ponto de luz azul.

008 - Nos feixes de luz amarela, você poderá fazer missões secundárias para conseguir mais DNA.

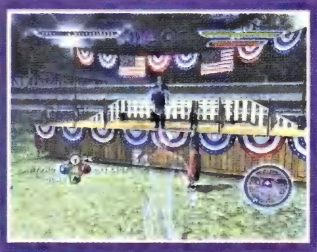


009 – Troque para a arma Anal Probe, carregue a por completo e atire nos humanos. Colete o DNA até completar o objetivo, depois retorne para nave mãe.

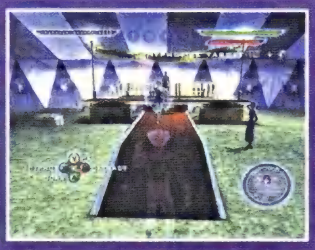
Rockwell

010 - Chegando em Rockwell, coloque sua mira em cima de um humano e use o botão para se transformar nessa pessoa. Use o scan mental freqüentemente para recuperar seu poder de foco.

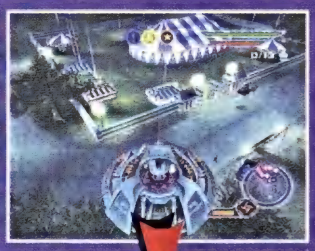
011/012 - Siga em direção do circo, faça um scan das pessoas que estão com um balão sobre a cabeça.

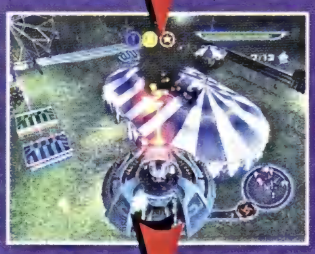


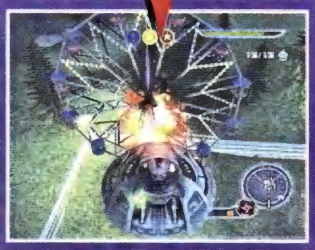
013 - Faça um scan no prefeito que está no palanque.



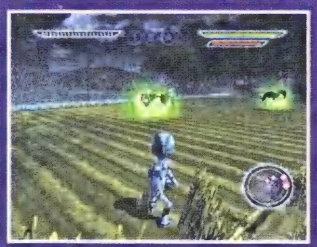
014 - Entre no circo e abduza a mulher, hipnotize-a e faça o comando para ela ir até sua nave, siga-a e entre no disco.







015/016/017 - Vá em direção do circo com sua nave e destrua todas as estruturas indicadas no mapa.



018 - Faça um scan nas vacas radioativas.

019 - Use sua arma Anal Probe nos cientistas que estão nas vacas, pegue o DNA.

020/021 – Use o disfarce de um humano, vá até onde está o prefeito e se transforme nele

022 - No palanque, fale as seguintes frases: "Glowing is Normal", "Blame Weather Baloons", "Act Patriotic", "Discredit Scientists", "Blame on Bad Luck" e "Insult Santa Modesta". Após o discurso terminar retorne para a nave mãe.

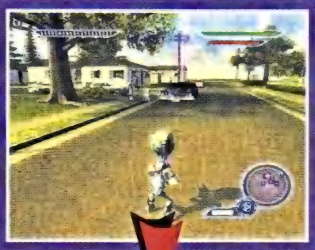
Santa Modesta

023 - Desça de sua nave, encontre com este humano que tem um balão sobre a cabeça, hipnotize-o e ordene que ele te leve até o prefeito.

024 - Siga-o pelas ruas até chegar na festa.

025 - Chegando na festa, faça um scan no prefeito, depois tire o disfarce e mate todos os convidados.

026 - Vá para cima de um telhado, use sua arma Disintegrator Ray para acabar com a força policial, após eliminá-los volte à nave mãe.



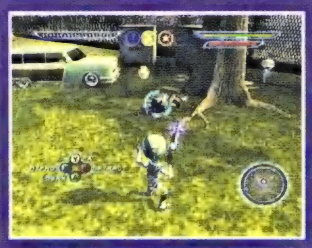
027/028/029 - Voe por cima do campo de baseball, corra enquanto o carro faz a curva para pegá-lo de frente, use seu poder telecinético (já com upgrade) para levitar o carro, jogue-o de ponta cabeça e destrua com o canhão Disintegrator Ray.

Detonado

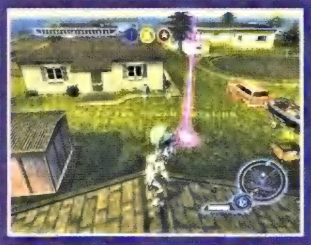
Destroy All Humans

030 - Pegue a maleta que está em cima do carro.

031/032 - Voe por cima das casas, vá em direção do ponto rosa no radar.



033 - Faça um scan no homem que está dormindo, depois destrua o veículo ao lado.



034 - Retorne até este sinal luminoso.

035 - Antes que o tempo acabe, entorte todas as antenas (faça telecinese até dobrá-las) indo de telhado em telhado, apertando o botão de pulo aos poucos para voar mais longe. Após terminar, retorne para a nave.

036 - Ande disfarçado pela cidade.

037 - Colete os DNA que estão pela cidade, encontre-os nos pontos rosas do radar.

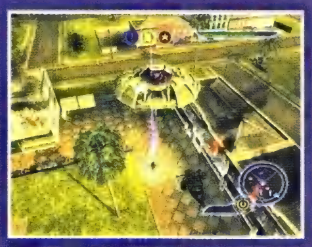
038 - As minas de pulso eletromagnético, desativam suas armas, use seu poder telecinético para destruí-las.

039 - Mate os homens de preto com seu raio elétrico, depois colete seus DNA. Preencha a cota.

040/041 - Faça um scan nos cientistas, depois retorne para sua nave.

042 - Destrua todas as casas que estão marcadas com um feixe de luz.

043/044 - Cuidado com os mísseis que serão lançados; se for atingido pegue energia com o item em forma de disco verde.



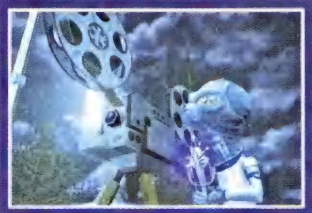
045 - Destrua todos os tanques e lançadores de mísseis. Depois use o raio de abdução de sua nave e arraste homem de preto para a área de pouso. Pode-se também usar a hipnose para controlar o chefe da Majestic. Interrogue-o e retorne para sua nave mãe.

Rockwell - Parte 2

046 - Após pousar sua nave, vá em direção do Drive-in Cinema.

047 - Mate-os homens de preto.

048/049 - Mate os militares e pegue o rolo de filme.



050 - Retorne ao Drive-in Cinema e coloque o rolo de filme no projetor.

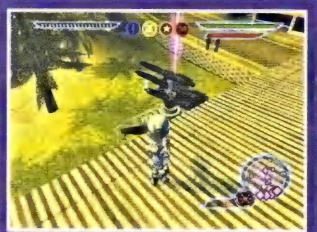
051 - Fique de olho em seu radar, proteja o projetor dos ataques dos homens de preto e, após acabar com todos, volte para a nave mãe.

Santa Modesta - Parte 2

052/053 - Suba em cima do telhado, use sua arma Ion Detonator para destruir os veículos, lance a mina e, quando ela estiver próxima ao veículo, detone-a com o botão de disparo.

054 - Destrua os tanques que atiram em você.

055 - Acabe com a organização dos homens de preto.



056 - Depois de destruir a organização, voe por cima dos telhados, vá em direção do palácio, destrua as baterias anti-aéreas.

057/058 - Após destruir as baterias, volte para sua nave e destrua todo o palácio, retorne para a nave mãe.

059/060 - Hipnotize este humano e ordene que ele te leve até Bert Whither.

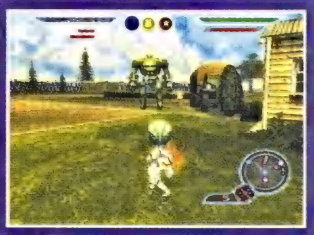
061 - Siga-o disfarçado de humano, passe pelos guardas sem chamar a atenção, mas vá fazendo scan em sua mente para não perder o disfarce.

062/063 - Chegando ao local, mate os homens de preto e destrua o gerador de energia.

064/065/066 - Entre na cela onde está Bert Whither, hipnotize-o, ordene que ele vá para sua nave, siga-o com cuidado matando os homens de preto que estiverem pelo caminho e, depois de chegar em sua nave, volte para nave mãe.

067/068 - Defenda as duas torres de TV e use a Disintegrator Ray para matar os soldados. As barras 1 e 2 no topo da tela medem a força das torres.

069 - Use Ion Detonator para destruir os tanques, mas seja rápido. Se acabar sua munição, colete os itens luminosos que estão espalhados pela fase.



070 - Destrua os robôs com a mesma arma.

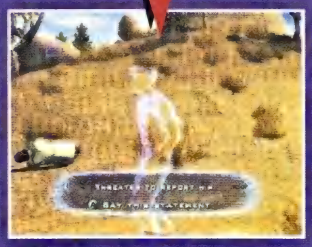
071 - Corra para um canto mais seguro, mate os homens de preto para coletar o DNA. Após coletar todo o DNA, volte para a nave mãe.

Area 42

072 - Chegando na Area 42, fique atrás das rochas, hipnotize os soldados e se transforme em humano e ande fazendo scan para não perder o disfarce.

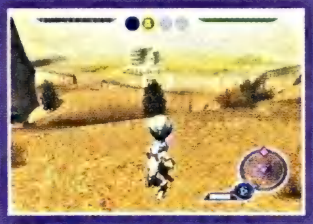
073 - Vá em direção dos pontos rosas no radar, mas tome cuidado, pois o caminho está cheio de minas. Tire os homens de preto do caminho usando seu poder telecinético e pegue os cinco pedaços de tecnologia Furon.

Destroy All Humans



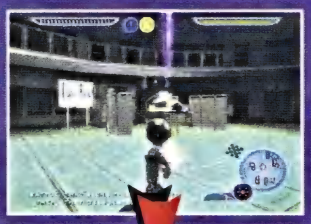
074/075 - Antes de entrar na área restrita, fale com o soldado que está no portão. Diga a seguinte mensagem: "Threaten to report him".

076 - Entre pelo portão, vá em direção dos dois últimos pedaços.



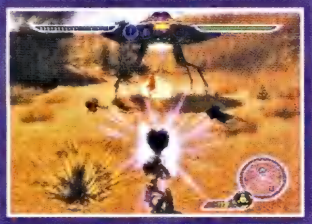
077 - Depois de pegar os pedaços de tecnologia Furon, vá em direção da base onde se localiza o corpo do primeiro agente.

078/079 - Hipnotize os cientistas que estão do lado de fora e faça-os desligarem o campo de energia que bloqueia a entrada.



080/081 - Destrua as partes da nave que foi abatida, depois pegue o Data Tape e retorne para sua nave.

082 - Volte disfarçado pelo caminho e fique longe dos homens de preto para não ter problemas.



083 - Destrua o tanque que está atirando em sua nave, mate os homens de preto e vá para a nave mãe.

084 - Destrua os robôs com sua arma Ion Detonator.

085/086 - Hipnotize um guarda e se transforme em humano para invadir a base.

087 - Suba no telhado, use seu poder telecinético e atire longe as minas de pulso eletromagnético.

088 - Entre na base.

089 - Hipnotize o cientista e se disfarce.

090 - Suba as escadas e siga em frente para chegar ao outro lado.

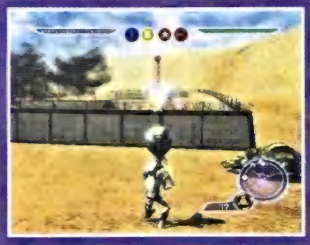
091 - Encontre os agentes da organização e mate-os com a arma Ion Detonator.

092 - Depois de acabar com os agentes, mate os homens de preto e vá para fora da base.

093 - Voe para o lado de fora do muro de proteção.

094 - Pelo lado de fora da base, atire suas minas de Ion Detonator nas antenas.

095 - Corra ao redor da base para destruir os próximos alvos.



096 - Se acabar sua munição de Ion, utilize seu Disintegrator Ray para terminar de destruir as antenas.

097 - Retorne à sua nave, destrua o tanque e entre.

098 – Destrua a base inteira e retorne para a nave mãe.

099/100 - Passe por cima do portão quando o guarda estiver de costas, hipnotize-o e se transforme em humano.

101/102 - Mais adiante, hipnotize o soldado que está próximo ao caminhão, ordene que ele dirija.

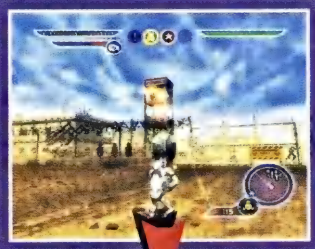
103 - Acione o botão para abrir o portão.

104 - Mate os soldados e tire do caminho o caminhão que bloqueia a estrada.

105 - Tire as vacas da estrada.

106 - Tire as pedras que bloqueiam a estrada para o caminhão seguir adiante.

107/108 - Ao chegar nestes cavaletes, destrua o campo minado adiante com sua arma Disintegrator Ray e, após limpar o campo minado, abra caminho destruindo os cavaletes.



109/110 - Atire com a Disintegrator Ray nas duas torres e, após destruí-las, passe para o outro lado. Aperte o botão do portão para abrir.

111/112 - Chegando até a pista do aeroporto, suba em cima de um telhado e atire nos cientistas que querem desativar a bomba.

113 - Após matar os cientistas, voe para bem longe para ver a explosão.

Santa Modesta - Parte 3

114 - Destrua as casas que estão marcadas no radar. Se precisar de energia pegue o disco verde.

115 - Após destruir todas as casas, pouse sua nave, fique em cima dela e coloque a Anal Probe para atirar nos homens de preto. Depois de extrair vários cérebros, desça e colete-os. Terminando de coletar todo DNA, retorne para nave mãe.

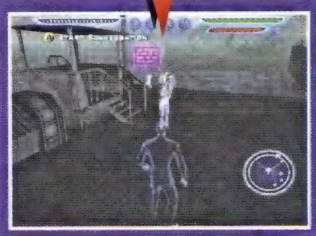
Union Town

116 - Hipnotize o cientista, ordene que desligue a energia da cela e mate os homens de preto com seu poder telecinético.

117 – Disfarçado, siga em direção do ponto rosa no radar e pegue sua arma.

118 - Colete todos os pontos rosas que estão no radar.

119 - Tire os homens de preto do caminho com seu poder telecinético.

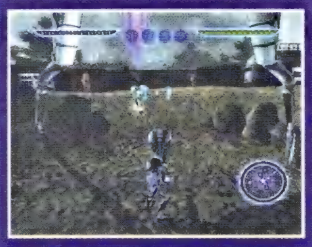


120/121 - Vá em direção da balsa, converse com o motorista e diga a seguinte palavra: Marilyn.

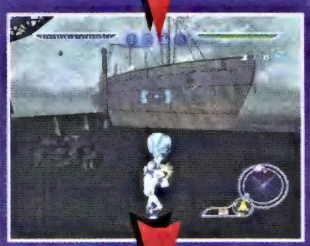
Destroy All Humans

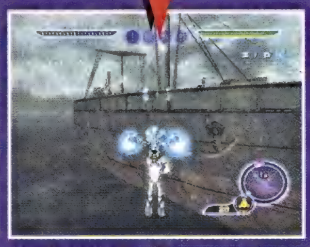
122 - Chegando do outro lado da ilha, se disfarce e siga em direção do ponto rosa no radar.

123 - Hipnotize o humano que está ao lado do caminhão guincho e ordene que solte sua nave.



124 - Pegue seu equipamento de voar.





125/126/127 - Siga por cima das balsas para chegar até o navio e colete todas as peças do seu equipamento. Obs: não caia na água.

128 - Retorne até sua nave - cuidado com os robôs - e use seu poder telecinético para tirá-los do caminho.

129 - Destrua todas as casas que estiverem marcadas com um feixe de luz.

130 - Após destruir as casas, encontre um lugar de pouso e colete os DNA. Feito isso, volte para a nave mãe.

Capitol City

131 - Se disfarce de humano e vá em direção do ponto rosa no radar.

132 - Dê a volta no quarteirão da Casa Branca.

133 - Encontre os cientistas que estão saindo da Casa Branca e faça um scan no que tem um balão sobre a cabeça.

134 - Após fazer o scan, siga o cientista. Ele te levará para o próximo objetivo.

135 - Converse com o soldado que está no portão e diga a senha: "Blue Rider".

136 - Entre e vá até o helicóptero e veja uma cena.

137 - Abra o portão, retorne o mais rápido possível até sua nave, tomando cuidado pelo caminho, e use Disintegrator Ray ou a Ion Detonator para acabar com os inimigos.

138 - Chegando em sua nave, tome cuidado com os homens de preto. Dê a volta por eles e lance de longe as minas de pulso eletromagnético. Entre no disco e volte para nave mãe.

139 - Pousando na cidade, se disfarce de humano e siga o carro, tomando cuidado com os homens de preto, Não se aproxime deles.

140 - Continue seguindo o carro até chegar no galpão militar.

141/142 - Hipnotize Navy Warlord, coloque-o para dormir sem chamar a atenção dos soldados, transforme-se nele e entre no galpão.

143 - Na hora da conversa com o general, diga primeiro "Blame Rowdy Kids" e, depois, "Did you catch the assassin?"

144/145 - Chegando no robô, atire à distância com sua arma Disintegrator Ray. Tomando cuidado com os latões, corra para os lados para não ser atingido. Se precisar recarregar sua arma, pegue mais munição nas árvores. Após destruí-lo retorne para a nave mãe.

146 - Voltando à cidade, se disfarce de humano e siga o carro do presidente.

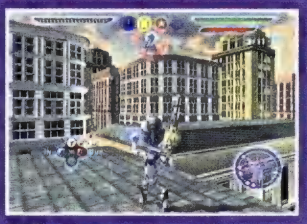
147 - Quando o carro do presidente parar, suba em cima de um telhado e atire nos homens de preto e destrua os robôs com Ion Detonator.

148 - Após matar os homens de preto e destruir os robôs, retorne à Casa Branca o mais rápido possível e mate o presidente antes que o tempo acabe.

149 - Matando o presidente, retorne até sua nave. Mate os homens de preto, entre em sua nave e volte para nave mãe.

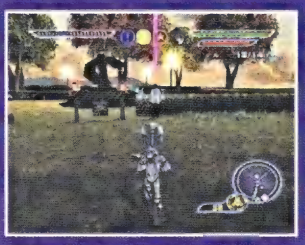
150/151 - Vá em direção da escadaria do Senado e atire nos senadores que tentam entrar no palácio. Cubra a segunda entrada e, por último, destrua os robôs que vão aparecer. Volte para a nave mãe.

152 - Destrua os equipamentos dos humanos.



153 - Voe por cima dos telhados e use seu poder telecinético nas minas de pulso eletromagnético.

154 - Destrua as antenas de energia.



155 - Após destruir todos os equipamentos e antenas, mate o cientista e retorne para a nave mãe.

The Final Probing

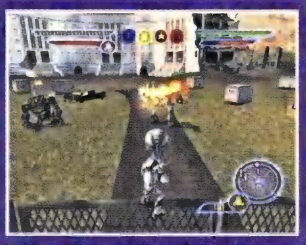
156 - Pouse sua nave e vá em direção do Palácio do Senado.

157 - Encontre com o homem de capa preta da organização.

158 - Depois de falar com a mulher, enfrente o último robô. Volte para sua nave para confrontá-lo.

159 - Destrua os tanques, antenas e lançadores de mísseis primeiro e, depois, use seu canhão Quantum Deconstructor para destruir o robô. Se for necessário pegue mais munição pela fase.

160 - Após destruir o robô, pouse sua nave para enfrentar a mulher.



161 - Antes de pular do outro lado, suba em cima da cerca e atire nos robôs.

162 - Atire na mulher com sua arma Disintegrator Ray; destrua as caixas para pegar mais munição e energia. Faça uma volta ao redor da área e destrua as minas de pulso eletromagnético, continue atirando na mulher e nos agentes e, no final, use Ion Detonator para matá-la.

163/164 - Depois que o presidente terminar o discurso, Crypto irá tirar o disfarce. A Terra é propriedade do império Furon. É fim de jogo e da humanidade.

Conker:
Live & Reloaded

Por Marjorie Bros

Feio, feio, feio! Não, não estou falando do jogo, que é um dos mais lindos que já vi, mas atitudes desse esquilo sacana. Desde que foi lançado para o Nintendo 64, Conker continua aprontando das suas. Agora, no Xbox, a Rare reconta as mesmas aventuras, só que um pouco diferentes. Como se pode notar, os gráficos deram um salto de qualidade estupendo. Para quem não sabe, apesar da aparência fofinha dos personagens de Conker: Live & Reloaded, o jogo não tem nada de infantil. As piadas são sujas e os personagens falam mais palavrão que a Dercy Gonçalves. O esquema de jogo é similar a outros jogos de plataformas, necessitando explorar e pular muito. Infelizmente, o game parece ser um pouco lento, e os comandos não são dos mais rápidos. Conker deverá cumprir uma série de missões e há diversos tipos de ações, como tiro em terceira pessoa, vários quebra-cabeças e muita ação. Há também bastante combate com armas brancas, mas essa parte é um pouco repetitiva. Mas os chefes compensam tudo isso. Cada um deles requer uma maneira única para serem derrotados e o jogador precisará pensar bastante para tirar energia deles. Graças ao Detonado, muito desse serviço ficará facilitado. A versão de Xbox oferece um modo de jogo extra, o de multiplayer para até 16 pessoas. Como nos típicos jogos online, os personagens são divididos por classes e há como evoluí-los. O problema é que há um desequilíbrio muito grande entre um tipo de soldado e outro. Os controles não são nada fáceis também. Quem nunca viu o jogo, vale a pena conhecer um dos personagens mais bocudo dos videogames. Para os que já viram a versão de Nintendo 64, pode relembrar os bons momentos, além de se divertir no modo de multijogador.

Conker: Live & Reloaded

Microsoft/Rare
Ação - Xbox Live
16 jogadores

8,7

Controle 7.5

Os controles em geral são bons, mas o pulo, uma ação essencial, é um pouco lento.

Diversão 9.0

As situações e piadas são engraçadas. Há bastante variação e um modo de multijogador bem competente.

Gráfico 9.5

Trata-se de um dos melhores visuais do Xbox, com um impressionante efeito de pêlo. Todas as texturas são fantásticas.

Som 8.0

A trilha sonora acompanha o clima do jogo e os efeitos sonoros são estereotipados sons enlatados, típico de desenhos.

Pulo Ruim! - *Por Marcelo Kamikaze*

Um jogo de plataforma não pode pecar numa ação tão essencial como o salto. Às vezes, ele leva um tempinho para ser acionado.

Comandos

Direcional direito: Mover

Direcional esquerdo: Câmera

A: Pulo; aperte uma segunda vez para planar

B: Equipar ou guardar a arma
Ativar ação quando surgir uma lâmpada sobre Conker

L: Corta cenas não-interativas, se já vistas pelo menos uma vez

R: Agachar; se usar o botão A, o salto fica maior
Usar arma; faça combos pressionando o botão com pausas rápidas. Isto é, depois de pressionar R, espere um instante para pressionar o botão novamente.

Dicas Básicas

1. Na dúvida, use o salto depois de agachar para pular grandes distâncias;

2. Ajuste a câmera para cada salto. Cuidado para não cair, pois se perde muita energia;

3. Use o combo sempre que possível. Pode-se acertar somente o último golpe do combo, que é bem forte;

4. Os chocolates retornam depois de cerca de 30 segundos.

001 – No inicio, vá até o Espantalho que está dormindo.

002/003 – Após terminar a conversa com o Espantalho, vá até a letra B que está no chão, quando aparecer uma lâmpada, aperte o botão de ação.

004 – Saia e aperte o botão na próxima letra B.

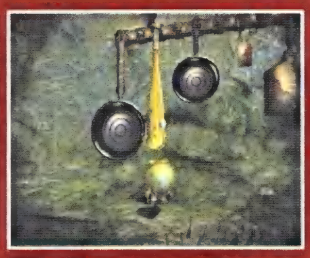
005/006 – Nade até o final da cachoeira mas não caia, vá pelo caminho de cima pulando na rocha e em seguida no tronco.

007 – Vá todo o caminho adiante, faça dois pulos para se pendurar na alavanca da parede.

Detonado

Conker: Live & Reloaded

008 – Retorne até a porta que abriu e entre.

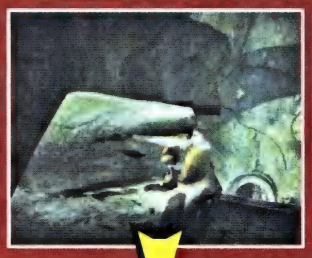


009 – Pegue as armas.

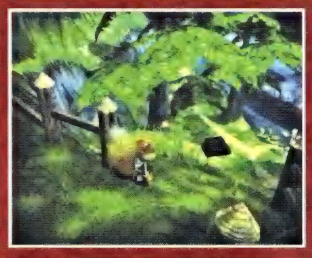
010 – Use a frigideira para matar os inimigos.

011/012 – Bata na chave e guarde sua arma para pegá-la, leve até o portão.

013 – Venha até o monstro da ponte, bata nele com a frigideira.



014/015 – Após as rochas caírem em cima do monstro, suba por elas e pule do outro lado para acionar o explosivo na letra B. Pule novamente na ponte e siga em frente.

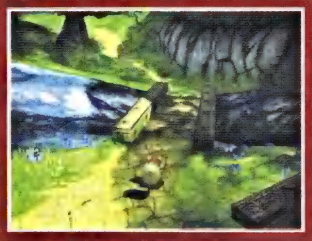


016 – Coma os chocolates que você achar pelo caminho, eles serão a sua quantidade de energia.

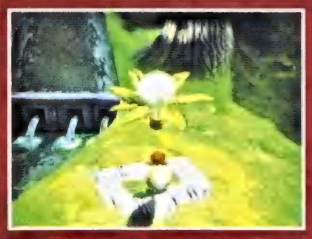
017 – Vá em direção da abelha Rainha, depois de falar com a abelha, suba em direção da colméia.

018 – Enfrente os inimigos pelo caminho, faça combos em seqüência, o terceiro combo o ataque é mais forte, tente acertá-los.

019 – Pegue o flavo de mel e corra em direção da abelha Rainha, cuidado para não ser pego pelos Zangões.



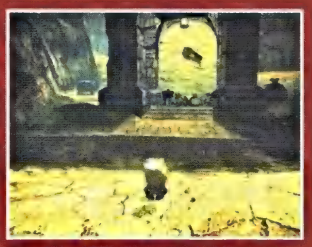
020 – Siga pela ponte.



021 – Após falar com o espantalho, aperte o botão em cima da letra B.

022 – Atire com o estilingue nos besouros.

023 – Suba a montanha, siga pelo caminho da direita.



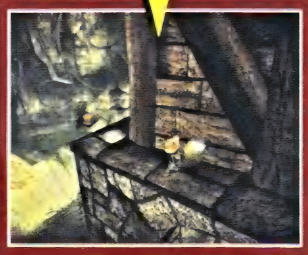
024 - Atravesse até o outro lado do rio.

025 – Acerte os inimigos.

026/027 – Converse com as caixas e siga por aqui.

028 – Fale com esta caixa para abrir o portão.

029 /030 – Pegue o queijo e leve até o rato, faça isto três vezes para matá-lo de tanto comer.



031/032 – Suba pelas caixas até o beiral da casa.

033 – Seguindo pelo beiral, pule no cano da parede para conseguir chegar até o telhado.

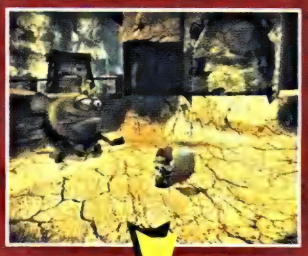
034/035 – Desça até o outro lado do telhado, pegue o dinheiro e acione o botão do piso para abrir a porta.

036 – Desça do telhado, acerte o inimigo e entre pela porta.

037 – Dentro do celeiro, venha até este canto conversar com o espeto.

038 – Quando ele começar vir pra cima de você, ponha sua arma e acerte as palhas, fique acertando-as até que o espeto venha lhe atacar, repita a operação com todas as palhas até acabar com elas.

039/ 040 – Pule na alavanca da parede e saia pela porta.

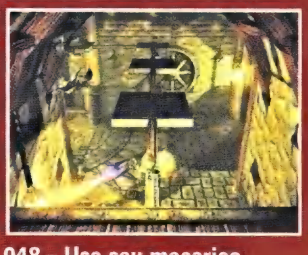


041/042 – Fale com a abelha Rainha, depois vá em direção do gira-sol.

043 – Atraia as abelhas que estão pela fase até o gira-sol, a primeira está em cima do telhado perto do botão do piso que abre a porta, a segunda perto dos queijos, e as outras três estão ao redor da casa.

044/045 – Após atrair todas as abelhas, pule em cima do gira-sol, pegue o dinheiro.

046/047 – Venha até a caixa que pula, aguarde que ela pare perto da casa, aproveite o momento para subir e entrar pela janela.



048 – Use seu maçarico para matar os morcegos enquanto você atravessa.

049/050 – Vá até o final para encontrar a letra B, aperte o botão e mire na corda para soltar o espeto.

051 – Desça até o piso inferior e monte em cima do espeto.

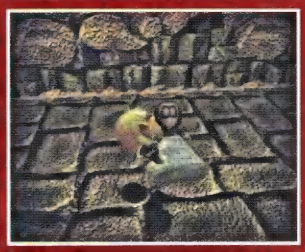
052 – Acerte o chefão aproximando-se por trás e apertando o botão de ação.

053/054 – Quando o chefão se transformar em robô, fique atrás dos canos, o míssil irá destruir a frente do cano, quando o robô se aproximar ele irá tomar um choque, aproveite o momento para acertar o botão vermelho nas costas, pule e aperte o botão de ação quando a lâmpada aparecer. Faça isso até destruí-lo.

Detonado

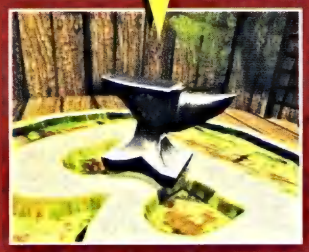
Conker: Live & Reloaded

055/056 – Suba pela escada, acione o botão na letra B, atire na parte desencapada dos fios para cortá-los, quando a água estiver sem eletricidade, passe nadando para a próxima escada e atire nos fios, depois nade até a saída.

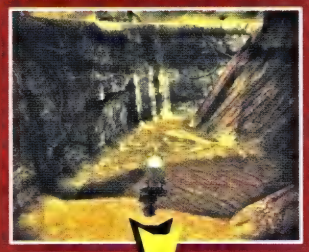


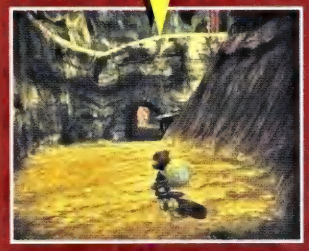
057 – Pule em cima do homem com a pedra na mão, ela te jogará mais acima para poder sair, pegue o dinheiro e saia usando pulo alto.

058 – Ao sair para o lado de fora, suba as escadas com cuidado, mantenha a câmera virada para cima, espere que as abelhas passem para poder continuar.



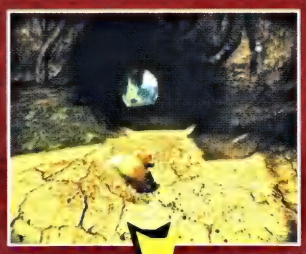
059/060 – Chegando no topo, faça um salto em direção dos chocolates, quando aparecer a lâmpada, aperte o botão de ação.

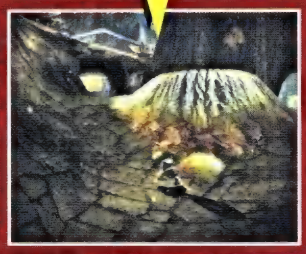




061/062 – Desça de cima do telhado, siga por este caminho que leva até a porta que foi aberta.

063 – Tome cuidado com os bebês, ataque-os com sua arma, pegue o dinheiro e siga em frente para pegar mais uma vida.





064/065 – Retorne pela entrada da fase, siga pelo caminho da esquerda.

066 – Entre pela porta vermelha logo adiante.

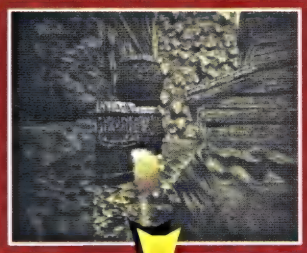
067 – Aperte o botão de ação em cima do alçapão.

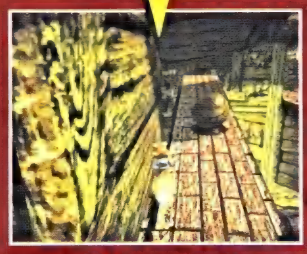
068 – Mate os inimigos e siga em frente.

069 –Suba pulando de uma corda para a outra.

070 –Salte até esta passagem na parede.

071 –Mate os inimigos e suba a rampa adiante.





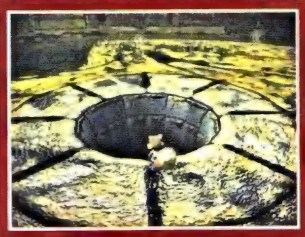
072/073 –Chegando até o touro, suba pelo canto onde caem as bolotas de fezes, cuidado para não cair em cima de você, vá pelos cantos e pule no momento que pararem de cair.

074/075 – Chegando até a torneira, corra em cima dela no sentido da seta.

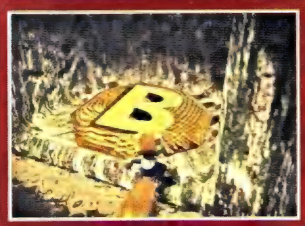
076 – Após abrir a torneira, corra em direção do alvo para o touro bater o chifre e soltar a vaca.

077/078 – Depois faça o pulo alto, fique em cima do muro com um alvo, quando o touro ficar preso com os chifres no muro, pule em cima dele para montá-lo. Vá em direção da vaca e aperte o botão de disparo para chifrá-la.

079 – Quando a vaca estiver tendo uma dor de barriga, vá em direção a ela com o touro e dê outra chifrada. Continue o mesmo processo até ter eliminado as três vacas.



080 – Pule no buraco que abriu.



081 – Venha até a letra B e aperte o botão de ação.

082 – Nade até o caminho de volta.

083 – Pegue o dinheiro no corredor, agora você pode alcançá-lo.

084/085 – Continue nadando até o alçapão de saída.

086 – Saia pela porta e converse com o besouro.

087 – Empurre a bolota de fezes que saiu da janela da casa, leve-a pelo caminho com a placa escrito UPPER.

088 – Leve a bolota até onde está o besouro.

089 – Desça e pegue outra bolota, suba pelo caminho com a placa LOWER.

090/091 – Leve até o final, empurre a bolota para dentro do buraco da montanha para abrir a passagem.

092 – Desça e entre pela passagem que abriu.

093 – Acerte o queijo e pegue-o, vá com ele até essa beirada para jogá-lo no monstro.

094 – Pule até o outro lado.

095 – Jogue todos os três pedaços de queijo para enfrentar o monstro.

096/097/098/099 – Quando o monstro de fezes aparecer, corra até a letra B e aperte o botão de ação, acerte o rolo de papel higiênico dentro da boca, depois de acertar, corra para as outras letras B do cenário, após usar as três letras, vá em direção da descarga para mandar o monstro cano abaixo, pegue o dinheiro.

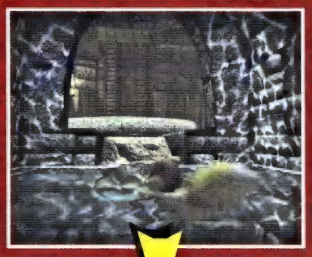
Detonado

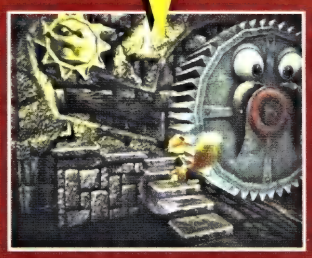
Conker: Live & Reloaded

100/101 – Retorne para fora, leve outra bolota até essa placa NO POOBALLS!, derrube-a na cabeça do inimigo que está logo embaixo, desça e acione o botão para abrir o ralo.

102/103 – Nade até o outro lado e entre por este caminho.

104/105 – Após conversar com os peixes gato, pule na água pegue uma vida atrás da cachoeira, nade até o tubarão, mergulhe e entre por esta passagem.

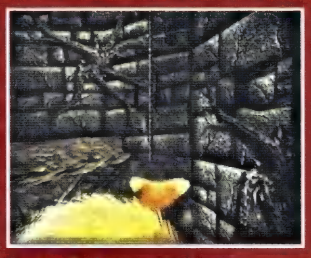




106/107 – Nade até chegar na superfície, converse com o sol.

108 – Após conversar com o sol, suba pelo elevador que desceu.

109 – Vá se equilibrando pelas madeiras, use seu maçarico nos morcegos.

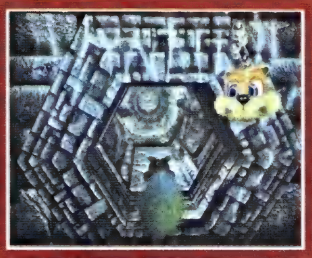


110 – Pule na corda e continue subindo.

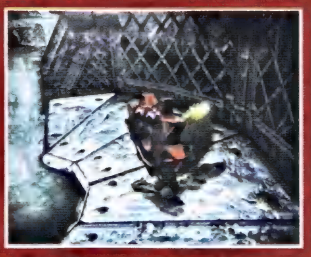
111 – Pule pelas cordas até conseguir alcançar o topo, ande pelo muro e pule os inimigos para pegar o dinheiro.

112/113 – Venha até este beiral, pule na alavanca para abrir a passagem.

114 – Desça e acerte a engrenagem para coloca-la perto do sol.

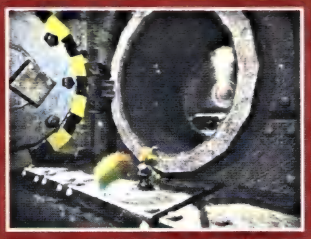


115 – Mergulhe e entre pela passagem que abriu.

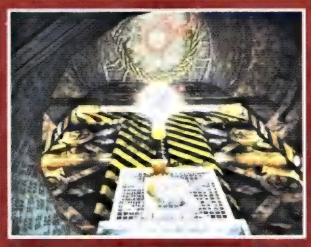


116 – Pegue a segunda engrenagem e a última mais adiante, leve-as uma de cada vez até o sol.

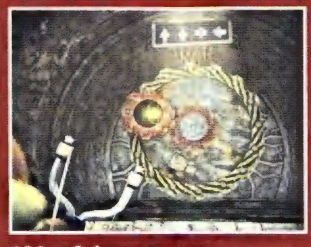
117 – Após colocar as três engrenagens, pule em cima da roda de pedra e corra no sentido da seta.



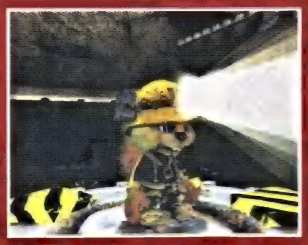
118 – Retorne até os peixes gato, converse com eles, leve-os até o cofre e entre.



119 – Aperte o botão de ação em cima da letra B.



120 – Atire com seu estilingue acertando as setas na ordem indicada acima.



121 – Desça até a plataforma, acione sua lanterna, depois pule na água e mergulhe.

122 – Vá descendo até o fundo, se precisar de ar fique em cima das bolhas.

123 – Passe pelo cano de cor verde.

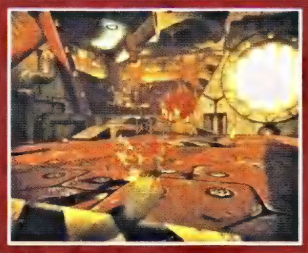
124 – Depois siga pelo cano de cor azul.

125 – Suba até a superfície, pule na alavanca para abrir uma comporta.

126 – Nade outra vez em direção aos canos verdes, suba até a superfície.

127 – Pule no buraco adiante.

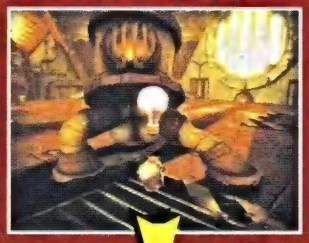
128/129 – Quando chegar até as chamas, vá em direção do barril e encha a cara de bebida.



130 – Aperte o botão de ação para sair urinando nas chamas, apague todas que puder.

131 – Se precisar voltar ao normal, aperte o botão em cima desta letra B.

132 – A hora que as chamas correrem para dentro da máquina, pule nos ganchos que estão nos cantos.



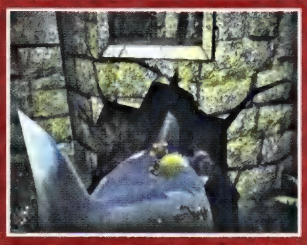
133/134 – Aproveite o momento em que estiver paralisado para acertá-lo com dois tijolos, aproxime-se e quando aparecer uma lâmpada aperte o botão de ação.

135 – Depois de destruir a máquina, empurre uma de suas bolas até o buraco no chão para manter a porta aberta.

136 – Empurre a segunda bola até a passagem para abrir caminho.

137 – Siga adiante e pegue o dinheiro.

138 – Saia do cofre e nade por baixo da água, vá em direção dos peixes gatos para não ser devorado pelo tubarão.



139 – Suba em cima do tubarão para alcançar o dinheiro.

140 – Volte até a entrada onde você enfrentou o monstro de fezes.

141 – Desça até o caminho que está bem no centro.

142 – Siga em frente e mergulhe.

143 – Passe pelos ventiladores com cuidado, se precisar respire nas bolhas de ar, siga em frente até o outro lado e suba para superfície.

144 – Siga o caminho indo em frente e converse com este guarda.

Detonado

Conker: Live & Reloaded

145/146 – Espere o dinossauro passar, corra para entrar na porta que fica atrás.

147 – Continue correndo ao redor para ir para o próximo andar, pule pelo canto para passar pelo dinossauro.

148 – Pegue o dinheiro e suba na estátua.

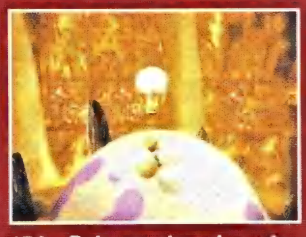
149 – Aperte o botão de ação quando a lâmpada aparecer.

150 – Afunde toda a estátua até cair em outro cenário, suba na estátua seguinte e faça o mesmo.

151 – Tire a rocha que está no meio dos monstros de pedra, empurre-a até o caminho do outro lado.

152 – Derrube a rocha neste caminho.

153 – Siga pelo caminho adiante e entre por esta porta com seta para cima.



154 – Pule em cima da pedra que o homem está segurando para chegar em cima do ovo, aperte o botão de ação.

155/156 – Atraia o dinossauro pelo caminho, ele irá devorar os inimigos, leve-o até esta porta com seta para baixo.

157/158 – Vá até a letra B, acione seu estilingue e atire na seta para cima.

159/160 – Atraia o dinossauro para cima da plataforma, volte para cima da letra B, atire rapidamente na seta para baixo para esmagar o dinossauro.

161/162 – Fique em cima da pedra que o homem segura para pular em cima da cabeça do dinossauro, pegue o dinheiro que está atrás.

163 – Coloque sal nas duas narinas do dinossauro.

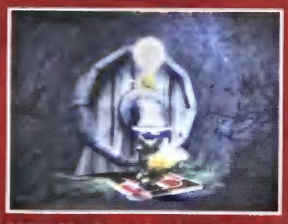
164 – Suba pela língua do dinossauro e entre por sua garganta.

165 – Siga em frente para pegar a máscara de lobo e volte.

166 – Após pegar a máscara de lobo, os homens primitivos irão seguir você, leve-os até os monstros de pedra, acabe com eles usando sua arma.

167 – Depois de acabar com os monstros de pedra, fale com o que está na porta e entre.

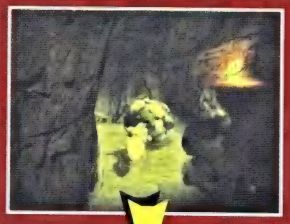
168 – Role a pedra que está embaixo atrás do balcão do bar até este botão no piso perto da entrada.



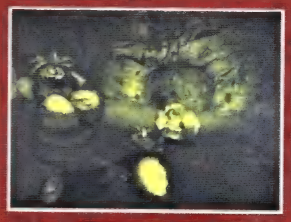
169 – Venha até o barril ao lado do bar, encha a cara de bebida.

170 – Urine nos monstros de pedra, empurre-os até caírem na passagem que abriu.

171 – Venha até esta letra B em cima da passarela, tome uma bebida para se sentir melhor, caia pela passagem onde você empurrou os monstros de pedra.



172/173 – Agora empurre a pedra até o próximo botão no piso.

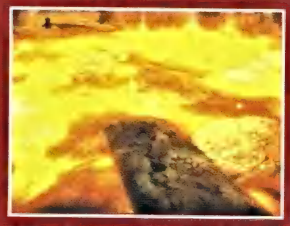


174 – Retorne ao barril e tome uma bebida, urine no monstro de pedra, desta vez empurre-o para a próxima passagem que abriu.

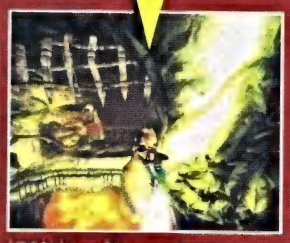
175 – Quando a rocha cair em cima da jaula onde a menina está dançando, pule do andar superior para dentro da jaula e pegue o dinheiro.

176 – Retorne até a entrada e fale com o monstro de pedra.

177 – Corra com a bomba antes que detone, vá por dentro da garganta para chegar até aqui e jogue-a.

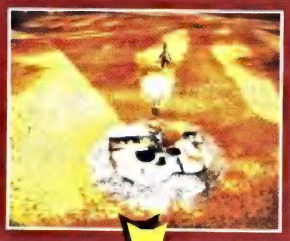


178 – Atravesse o caminho pulando por cima das pedras.



179/180 – Chegando na parte da prancha voadora, acelere para alcançar os adversários, aperte o botão de ação quando estiver bem próximo, após derrubar os três adversários pule pela rampa e pegue o dinheiro.

181 – Chegando na arena, encontre com este homem primitivo.



182/183 – Vá em direção da letra B para hipnotizar o dinossauro, monte em cima dele.

184 – Coma os primitivos que estão na arena, quando vierem os primitivos armados cuidado para não te derrubarem do dinossauro, caso isto aconteça volte para a letra B e hipnotize o dinossauro de novo.

185/186/187 – Enfrentando o chefão, espere o momento que ele levantar a clava, dê uma mordida em sua frente para cair seu calção, depois morda seu traseiro, repita a operação três vezes para vencê-lo.

188/189 – Suba por aqui para falar com a mulher.

190 – Siga em frente para pegar o dinheiro.

191 – Desça pelo elevador.

Detonado

Conker: Live & Reloaded

192 – Retorne todo o caminho até chegar na saída.

193 – Converse novamente com a abelha, depois vá em direção da colméia.

194 – Suba por este buraco na colméia usando pulo alto.

195/196 – Pule no próximo buraco para pegar o dinheiro.

197 – Entre dentro da colméia pelo buraco inferior.

198/199 – Mate os inimigos até chegar na metralhadora, depois atire em todas as abelhas, pegue o flavo de mel e leve até a abelha rainha novamente, pegue o dinheiro.

200/201 – Após completar 2110 em dinheiro, suba por este caminho para falar com o barril.

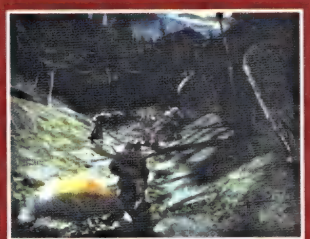
202 – Suba em cima do barril e desça fazendo a curva.

203 – Entre pela passagem que estava bloqueada no rio, chegue neste corredor, mate os inimigos e siga em frente.

204 – Vire a direita e nade até encontrar esta passagem.

205 – Se pendure na alavanca para abrir o portão.

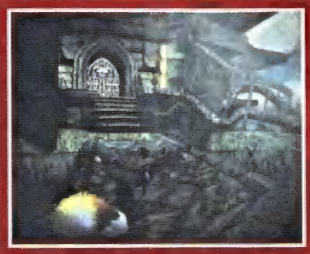
206 – Atravesse nadando até o outro lado, converse com a morte e vá em direção do portão que abriu.



207 – Atire nos mortos vivos com sua arma, segure o botão de gatilho e mire bem na cabeça ou atire na perna e depois na cabeça.

208 – Após matar todos os mortos vivos, fale com a morte no próximo portão.

209 – Continue subindo o caminho, atire nos bebes, cuidado com os bichos que saem do chão, se não der tempo de mirar neles se afaste para trás, depois mire e atire.



210 – Suba todo caminho até chegar na casa.

211/212/213 – Na parte do morcego, use o botão de mira com o gatilho esquerdo, aperte o gatilho direito para soltar fezes na cabeça dos inimigos, quando acertá-los

eles irão ficar por um momento caídos no chão, aproveite para pegá-los, leve-os até a máquina de triturar, continue o processo até que a corda arrebente e mate o morcego pendurado de ponta cabeça.

214/215 – Voltando a jogar com seu personagem, vá até esta letra B no piso, mate os morcegos, siga em frente pela madeira e pegue a chave.

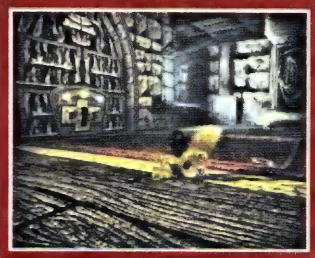
216 – Retorne e siga pelo caminho do beiral, entre por está porta que leva a biblioteca, desça pela rampa e siga pelo corredor de parede vermelha.

217 – Passe correndo pelos mortos e leve a chave até a porta.

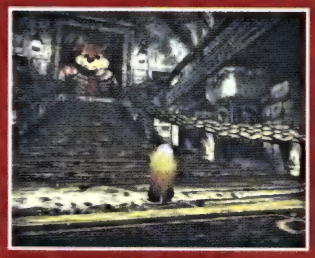
218 – Atire nos mortos vivos, siga por este caminho para chegar até o jardim.

219 – Atravesse pela ponte que você acionou após colocar a chave na porta.

220 – Pegue a chave que está no centro do jardim.



221 – Retorne até a porta e coloque a chave.



222 – Suba as escadas, vá até o caminho que beira a máquina de triturar.

223 – Siga pela beirada até encontrar essa escada na parede, suba por ela.

224/225 – Pule na madeira que está no canto e em seguida pule na plataforma adiante para alcançar a alavanca na parede.

226 –Entre por esta porta que abriu.

227 – Pegue a chave e leve até a porta.

228 – Vá até o barril que está ao lado da porta, pule em cima dele e saia pela porta rolando o barril.

229 – Desça o caminho adiante com cuidado, coloque o direcional para os lados conforme a curva para não cair.

230 – Atravesse o cemitério, siga em frente até chegar aqui, desça pela rampa e entre com o barril na água.

231 – Siga rolando o barril contra a correnteza para chegar até este caminho.

232 – Pegue o dinheiro e pule pela cachoeira.

233 – Siga em frente pelo caminho do começo.

234/235 – Vá em direção da zona de guerra, entre por este caminho.

236 – Chegando ao cenário da guerra, empurre a caixa até ficar na metade do trilho.

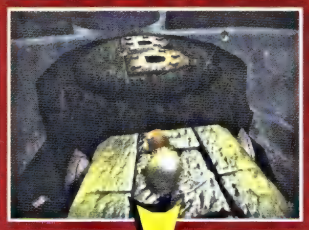
237 – Suba a rampa e venha até esta porta.

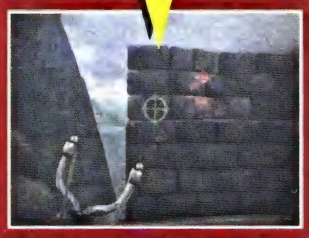
Detonado

Conker: Live & Reloaded

238 – Empurre o barril de pólvora até o final do caminho das aranhas, desvie para não explodir.

239 – Desça pela escada na parede e pule nesta alavanca.





240/241 – Vá até a letra B no centro da fase, atire no barril de pólvora.

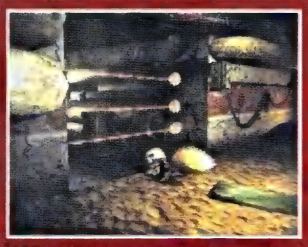
242 – Leve outro barril de pólvora desta vez em direção ao caminho das caixas, vá pelo canto e espere a hora certa de passar com o barril para não explodir. Vá até o final e retorne para letra B para explodi-lo.

243 – Depois de tirar o avião do caminho, vá até o general e converse com ele.

244 – Chegando na praia, corra dos tiros e se cubra atrás dos blocos de aço que estão sinalizados com uma luz.

245 – Siga todo caminho adiante, mate os soldados com sua metralhadora.

246/247 – Atire no cadeado da porta, entre e mate os soldados.

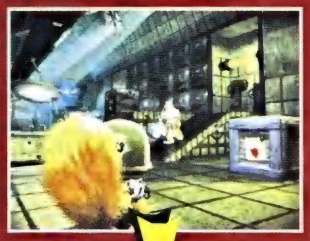


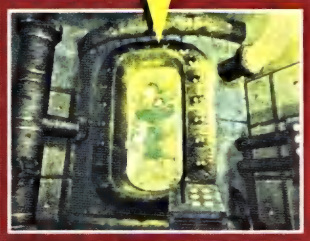
248 – Passe rastejando pelos laser, cuidado com os soldados escondidos atrás das caixas.

249 – Siga todo o corredor em frente até chegar no elevador.

250 – Nos corredores, cuidado com os soldados armados com lança chamas, espere que eles parem um momento, siga em frente.

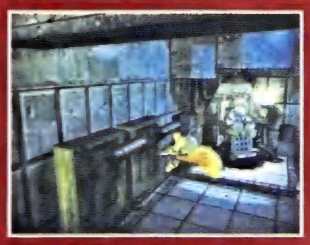
251 – Nesta parte dos lasers, pule bem no meio do espaço aberto e siga em frente.





252/253 – Mate os enfermeiros, se cubra atrás das caixas, depois mate o chefe da mesma forma.

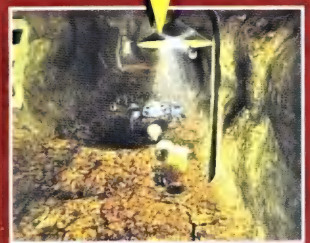
254 – Após matar o chefe, converse com o prisioneiro.



255 – Depois pule nas duas alavancas para eletrocutar o prisioneiro e abrir a porta.

256 – Siga adiante até o final do corredor, volte e use a metralhadora para acabar com os soldados.

257 – Mate os soldados que estão atirando no paredão de fuzilamento.



258/259 – Siga em frente por este caminho, cuidado com as bombas que caem, quando aparecer uma aranha, corra para trás do seu amigo.

260 – Mais adiante pule em cima da letra B que está na água.

261 – Atire com sua bazuca nos pontos vermelhos da porta, mate os soldados e entre.

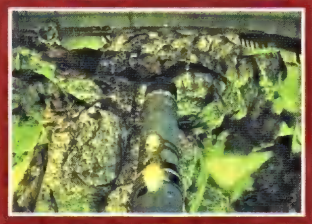
262 – Entre no tanque e atire no símbolo radioativo, entre pela passagem.

263 – Pule perto das aranhas, quando elas vierem em sua direção, pule do outro lado para não ser acertado pela explosão, siga em frente e puxe a alavanca, retorne depressa.

264 – Volte para o tanque e siga pelo portão que abriu.

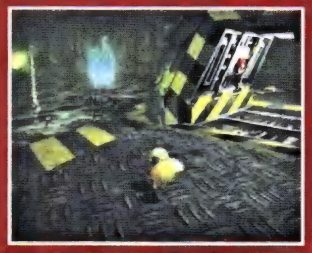
265 – Saia do tanque, pule do outro lado da ponte e aperte o botão de ação em cima da ponte para abaixá-la. volte para o tanque e siga em frente.

266 – Atire nas quatro bases da torre, acerte a parte com faixas preta e amarela.

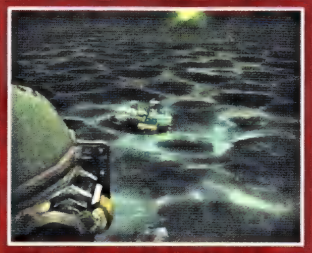


267 – Após destruir a torre, siga em frente pelo cano.

268 – Converse com a menina que está no centro da tela.



269 – Corra em direção às letras que com a luz azul.

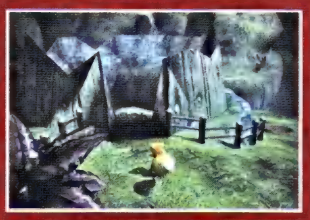


270 – Destrua os submarinos, cuidado com os mísseis.

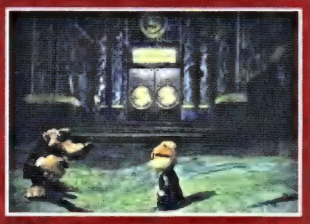
271 – Corra para o tanque, se cubra atrás das paredes, atire nas armas do robô, em seguida atire na menina, quando ela cair no chão, acerte o ponto vermelho nas costas do robô, repita a operação três vezes para derrotá-lo.

272 – Passe pelos lasers com cuidado, pule entre os espaços abertos, siga em frente matando os soldados.

273 – Chegando do lado de fora, cuidado com os soldados armados com bazuca, acerte-os antes que eles atirem em você, corra pelo caminho para voltar para o barco.



274 – Retorne, vá até o caminho onde você havia conversado com o barril pela primeira vez, entre por ele para chegar na última fase.

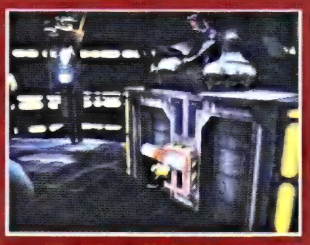


275 – Converse com seu amigo, entre no prédio.

276 – Fique atrás dos pilares, aperte o botão de ação para matar os guardas.

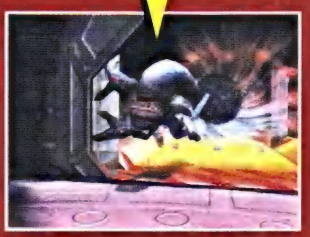
277 – Siga em frente até chegar no elevador.

278 – Acerte os dinheiros com seu bastão para pegá-los.



279 – Quando aparecer o Alien, puxe a alavanca na parede.

280 – Vá em direção da roupa mecânica.



281/282 – Acerte umas pancadas no Alien, use o gatilho esquerdo para se defender, quando ele cair no chão, aproxime-se de sua calda, gire o analógico esquerdo e aperte o botão de ação para jogá-lo na câmara de vácuo, faça isso três vezes para mandá-lo para o espaço.

283 – Nosso amigo esquilo se torna rei, fim.

Flashback

Conker

de coadjuvante ao esquilo mais polêmico dos videogames

O esquilo boca-suja sofreu uma grande transformação no Xbox, sendo uma dos mais belos jogos do console. Mas a sua trajetória foi longa até se tornar o sucesso que foi em 2001, quando foi lançado para o Nintendo 64. O personagem apareceu pela primeira vez como um dos competidores de Diddy Kong Racing, para Nintendo 64, juntamente com Banjo. Este ganhou um jogo próprio logo depois e seria assim com Conker. Primeiro veio um jogo de Game Boy Color, chamado Conker's Pocket Tales. Na E3 de 1997, em Atlanta, foi mostrada a primeira versão, chamada Conker's Quest. Viajando por páginas de livros, Conker e Berri deveriam explorar mundos, com um sistema semelhante a Mario 64. O título só voltou às notícias na E3 de 1999, com novo nome: Twelve Tales: Conker 64. Desta vez, dependendo do personagem escolhido a mecânica de jogo variava: Conker participava das partes de plataforma, Berri aparecia nas partes de estratégia e um sapo, cujo nome nunca foi revelado, entrava nas partes de tiro, como nos jogos de naves. Mas apesar de algumas mudanças, o jogo não foi muito bem recebido, muito em parte por ser muito similar a Banjo-Kazooie, de 1998. A produtora voltou aos rascunhos e resolveu inovar. Manteve os personagens infantis, mas com piadas sujas e conteúdo maduro. O jogo foi classificado como impróprio a menores de 17 anos e a produtora fez pouca propaganda, temendo reações negativas. Escolheu revistas adultas como a Playboy e Maxim para promover o título. Lançado em março de 2001, as vendas, inicialmente, foram tímidas, cerca de 55 mil cartuchos. Mas, nos meses seguintes, ganhou status de cult, chegando, no final, ao número de 350 mil unidades vendidas. Toda essa história agora chega repaginado ao Xbox.

A evolução de Conker

Conker's Quest

http://www.mundorare.com/especial/conker64/quest.html

Twelve Tales: Conker 64

http://www.mundorare.com/especial/conker64/12tales.html

Conker's Bad Fur Day

Lançado em 4 de março de 2001

http://www.mundorare.com/juegos/conker/screenshots.html

Conler: Live & Reloaded

Lançado em 21 de junho de 2005

http://www.mundorare.com/juegos/conkliv e/screenshots8.html

EDITORA OPTION
SUPER GAMEPOWER

ANO 11 - Nº 124

REDAÇÃO
Editora
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br
Arte
Editora Option Studio
Assistente Editorial
Akira Suzuki
Secretária de Redação
Paula Antônia
Colaboradores
Yuri Bumussi e Mauricio Pancheri.

PUBLICIDADE
Profit Comunicação
Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

Editora Option Ltda.
TODOS OS ARTIGOS E ANÚNCIOS AQUI PUBLICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE SEUS AUTORES. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. PROIBIDA A CÓPIA OU REPRODUÇÃO (PARCIAL OU INTEGRAL) DAS MATÉRIAS, TRANSCRIÇÕES E FOTOS AQUI PUBLICADAS.

A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.

P O O L editora

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão: Plural Gráfica

Distribuição: Dinap
Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.4949

Pool Editora, uma Empresa
do Grupo LM&X

Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

SUPER GAMEPOWER

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080

EDIÇÃO 123

Killer 7 **(PS2 e GC)**; Batman Begins **(PS2, XBOX, GC e GBA)**; Grand Theft Auto: San Andreas **(XBox e PC)**; Psychonauts **(PS2, XBox e PC)**; Yuyu Hakusho Forever **(PS2)**; Madagascar **(PS2, XBox, GC, PC e GBA)**; Mega Man Zero 4 **(GBA)**. **Pré-estréia:** Metal Gear Solid 3: Subsistence **(PS2)**; Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects **(PS2, PSP, XBOX e GC)**.

EDIÇÃO 122

Haunting Ground, Cold Winter **(PS2)**; Forza Motorsport, Jade Empire **(XBOX)**; Star Wars 3: the Revenge of Sith **(PS2 e XBOX)**; Spy Vs Spy **(PS2, XBOX e GC)**; Area 51 **(PS2, XBOX e PC)**; Still Life, Pariah, Close Combat: First to Fight **(XBOX e PC)**; The Tower SP, Star Wars 3: the Revenge of Sith **(GBA)**; E3 Especial: tudo sobre os novos consoles: PS3, XBox 360 e Revolution

EDIÇÃO 121

Robôs **(PS2, XBOX, GC, GBA e PC)**; Splinter Cell: Cchaos Teory **(PS2, XBOX, PC e GC)**; Cold Fear **(PS2, XBOX e PC)**; Time Splitters: Future Perfect; Fifa Street **(PS2, XBOX e GC)** Cavaleiros do Zodíaco: Gran Turismo 4; Dynasty Warrior 5; Nanobreaker; Musashi Samurai Legend **(PS2)**; Doom 3 **(XBOX)**; Klonoa 2: Dream Champ Tournament **(GBA)**.

EDIÇÃO 120

Winning Eleven 8 International; The Punisher **(PS2, XBOX e PC)**; NBA Street V3 **(PS2, XBOX e GC)**; Champions Return to Arms; Death by Degrees; Samurai Western e Shadow of Rome **(PS2)**; StarFox: Assault **(GC)**; Racing Gers Advance; Shaman King: Legacy of Spirits **(GBA)**. **Pré-estréia:** Castlevania: Curse of Darkness **(PS2)**; The Godfather **(PS2, PSP, XBOX e PC)**.

EDIÇÃO 119

Goldeneye: Rogue Agent **(PS2, XBOX e GC)**; Resident Evil 4 **(GC)**; Miami Vice, Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords, CSI: Crime Scene Investigation **(XBOX)**; Rumble Roses **(PS2)**; Rockman Exe 5: Team of Blues, Dragom Ball: Advance Adventure **(GBA)**. **Pré-estréia:** Dance Dance Revolution with Mario **(PS2, XBOX e GC)**

EDIÇÃO 118

Need For Speed Underground 2, SpongeBob Square Pants Movies **(PS2, XBOX, GC e PC)**; The Lord of the Rings: The Thirds Age **(PS2, XBOX, GBA e GC)**; Dead or Alive Ultimate **(XBOX)**; Ace Combate 5: The Unsung War, Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask, Killzone, Dragon Ball: Budokai 3 **(PS2)**; Kingdom Hearts: Chain of Memories, The Legend of Zelda: The Minish Cap **(GBA)**.

DETONADOS

Edição 123 - Medal Of Honor: European Assault (PS2, GC, Xbox e PC) e Haunting Ground (PS2)

Edição 122 - Splinter Cell: Chaos of Theory (PS2, XBOX, GC e PC))

Edição 121 - God of War (PS2); Tekken 5 (PS2); Devil May Cry 3 (PS2); StarFox: Assault (GC)

Edição 120 - Mercenarius (PS2, XBOX) e Resident Evil 4 (GC)

Edição 119 - Viewtiful Joe 2 (PS2, GC) e Metroid Prime 2: Echoes (GC)

Edição 118 - Metal Gear Solid 3: Snake Eater(PS2); Grand Thef Auto: San Andreas (PS2); Prince Of Persia: Warrior Within(PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 117 - Tony Hawk's Underground 2 (PS2, GC, Xbox e PC); Sl2: Band of Thieves (PS2)

Edição 116 - Resident Evil: Outbreak File 2 (PS2); MegaMan X: Command Mission (PS2 e GC)

Edição 115 - Mulher-Gato (PS2, GC e Xbox); Final Fantasy I (PlayStation e GBA); Final Fantasy II (PlayStation e GBA)

Edição 114 - Silent Hill 4: The Room (PS2); Spider-Man 2 (PS2, GC e Xbox) e Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 113 - Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban (PS2, GC e Xbox) e Shrek 2 (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 112 - Pokémon Colosseum (GC) e Hitma: Contracts (PS2, Xbox e PC)

Edição 111 - Ninja Gaiden (XBox); James Bond 007: Everything or Nothing (PS2, GC e Xbox)

Edição 110 - Onimusha 3 (PS2); Sonic Heroes (PS2, GC e XBox) e I-Ninja (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 109 - Fatal Frame II (PS2); Beyond Good & Evil (PS2, GC, Xbox e PC)

Shopping SGP

Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!

Novo tel.: 0xx11 6335-3080

SHOPPING OPEN CENTER

PANDA PRESENTES ELETRÔNICOS
MORUMBI
AV. DR. GUILHERME DUMONT VILLARES, 1210 - LOJA 15
TEL.: (011) 3743-2180
ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VIDEO GAMES E VENDAS EM GERAL

PLANET GAMES
- Todos os consoles e acessórios
- Assistência técnica
- Despachamos via Sedex para todo Brasil

Financiamos em até 12x no cheque ou carnê
Compre através do site
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br
Fone:(11) 6987-2641/6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95 - Vila Sabrina - São Paulo - SP

ROCK LASER GAMES
COMPRA • VENDA • TROCA • FINANCIA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
SEDEX PARA TODO BRASIL
Nintendo 64 + 1 Controle R$ 99,00
GameCube Prata R$ 499,00
Controle PS2 Original R$ 65,00
Nintendo DS Consulte
PSP Consulte
PlayStation Slim R$ 599,00
Matrix - Destravamento R$199,00
Memory Card Original R$ 65,00
PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 10 VEZES
(11) 6631.9979 (11) 6954.4332 (11) 6425.0482
Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

CRAZY GAMES & net
LAN HOUSE - INTERNET
Venda e Locação de Games
Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação
Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

SETGAMES
PS2 XBOX
R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11) 3842-7185

WONDER GAMES
Compra, venda e troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
Super Nintendo - Nintendo 64
Gameboy Color - Xbox
ENTREGAMOS VIA SEDEX
Assistência Técnica
Destravamento: PS2 - PSOne - Xbox - Saturn
Aceitamos todos os cartões de crédito e parcelamos em até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira
R. José Bonifácio, 176 - Loja 07 - térreo
Fone: (11) 3106-2612 - Fax (11) 3105-2797

KARATE
DE COMBATE SEIWAKAI
Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional
NOVO ENDEREÇO
Av. Pedro Bueno, 1254 - Aeroporto
Fone.: (011)5031-0874

Butica Games

Assistência Técnica Especializada

Vendas de games novos e semi-novos
acessórios p/ todos os games

COMPRA • VENDE • TROCA • FINANCIA

Destravamentos, unidade
Ótica p/ Play 1 e 2 e XBox.

Sedex para Todo o Brasil

- Locações de jogos em geral.
- Salão de jogos c/ todos os games do momento.
- Aceitamos cartões de crédito e pagamentos em cheques e carnê.

Atacado e Varejo

E-mail: butica.games@ig.com.br

Tels: (11) 6244-5392 (Próx. ao Metrô Tucuruvi)
Av. Antonello da Messina, 859 - Vila Paulistana

ELETROMÍL

"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"

Assistência Técnica Especializada

Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips

>PS2<

>XBox<

Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309

VIENA GAMES

TUDO EM VIDEOGAMES

SEDEX PARA TODO O BRASIL

FINANCIAMOS EM ATÉ 15 VEZES (CHEQUE OU CARNÊ)

Av. XV de Novembro, 396
Centro - Ferraz de Vasconcelos - SP
TEL. (0XX11) 4674-5850 - 4676-1395

Playstation II e Xbox

Só 719,00 cada

Mod. Slin
- Destravamento Matrix (para evitar aquecimento)
- 3 Proteções
- 1 Controle Original
- 2 Jogos em DVD a sua escolha

3 meses de Garantia

Fone: (11) 3733-0947

Entregamos na Capital de SP sem Custo Adicional

MG GAMES

Nintendo 64 + 1 fita + Memory Card + Rumble Pack
R$ 140,00

PlayStation 2
Por Apenas
R$ 900,00

1 Super Nintendo c/ 2 controles e 1 fita
R$ 100,00

Jogos para PS1, PS2, fitas para Super Nintendo, Mega Drive.
Preços especiais para lojista sob consulta.
Consulte-nos sobre outros aparelhos, jogos e acessórios.

mggames@ig.com.br

Tel.:(0xx11) 6909-7167

CORREIOS
Despachamos para todo o Brasil

ELE

20 ANOS

G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS.

>PSP<

PSP

ENTREGAMOS PARA TODO BRASIL!

PlayStation 2 Slim e PSP

Aqui você pode parcelar suas compras **acima de R$600,00** em **até 10 vezes s/ juros** com cartão Master Card e Diners ou 6 vezes s/ juros c/ Visa! Isso vale para todo o Brasil!

10x S/ JUROS c/ Master Card e Diners Club!

www.GameOne.com.br

Especializada PlayStation

6x S/ JUROS c/ Master Card, Diners Club ou Visa!

Nas compras **acima de R$100,00** você parcela em até **6x s/ juros** nos cartões Master Card, Diners Club e Visa! Você pode comprar jogos e acessórios com garantia e qualidade!

Controle S/ Fio Pelican PS2

Memory Stick PSP

HD 120 GB PS2

Volante c/ pedal, câmbio e vibração PS2/PS1/PCUSB

JOGOS E ACESSÓRIOS

LOJA

ACESSÓRIOS

Nas compras **até R$99,00** você parcela em até **3x s/ juros** nos cartões Master Card, Diners Club e Visa!

DualShok 2

Cabo USB 2 em 1 PSP

Cabo Video Componente PS2

Vertical Stand

Controle DVD PS2

Multitap

Tapete de Dança

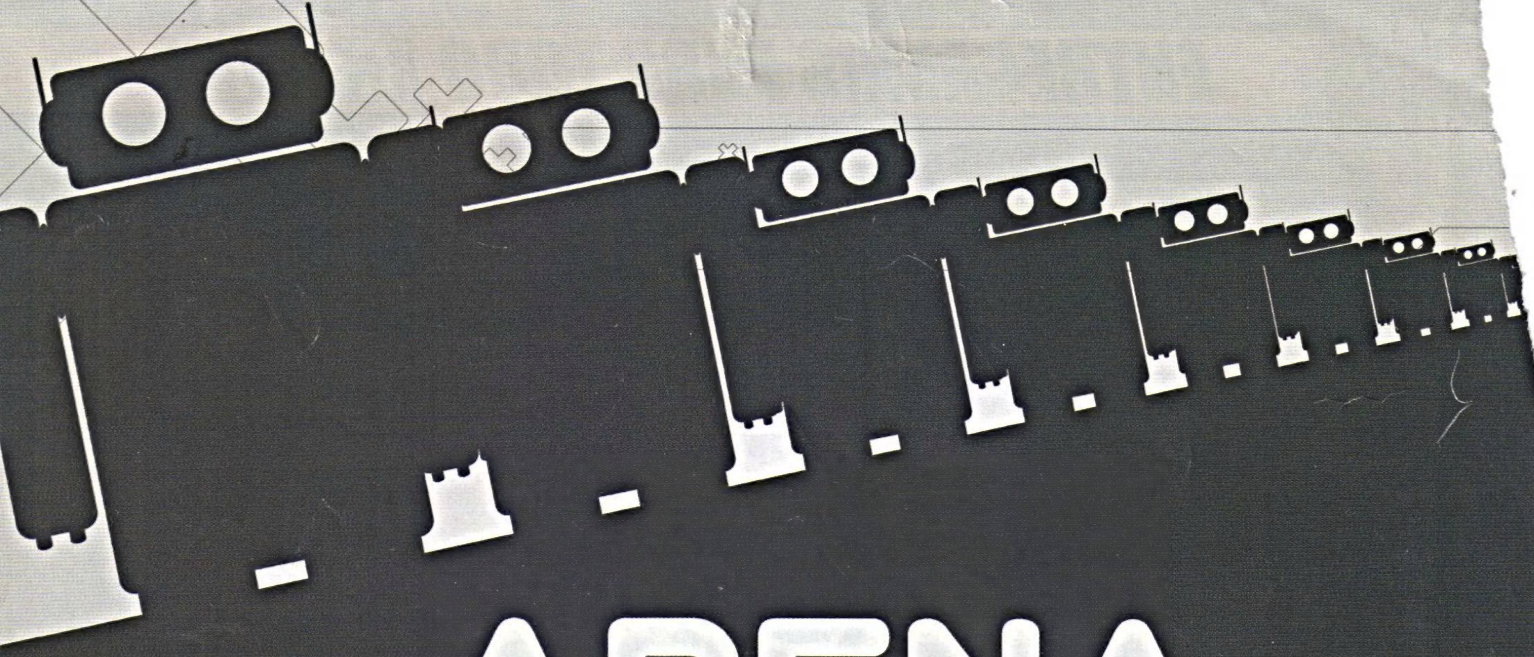
Memory Card 8/16/32/64 MB

3x S/ JUROS c/ Master Card, Diners Club ou Visa!

www.gameone.com.br F: (19) 2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não inclusas.

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br



ARENA

GAMER EXPERIENCE

2006

04 a 06//AGOSTO 2006
Das 10:00 às 22:00hs

TRANSAMÉRICA EXPO CENTER SP.BRASIL

GAMES+MÚSICA+ANIME
INTERNET+E-SPORTS+MANGÁ
DESCUBRA O QUE É
DIVERSÃO DE VERDADE.

MarketingCell

Mídia Oficial: FUTURO

TV Oficial: MTV Music Television mtvbrasil

Parceiro Estratégico: MarketingCell

Organização/Realização: Messe Frankfurt

Idade Mínima: 12 anos

WWW.ARENAGAMER.COM.BR